O MELHOR DE GAMEPRO

MASTER ▲ MEGA DRIVE ▲ GAME GEAR ▲ CDs ▲ ARCADES

SUPERGAME

NOVA CULTURAL

Vampire Killer
um castlevania de arrepiar!

MORTAL KOMBAT II
primeiras fotos!

FESTIVAL DE MASTER
Sonic Chaos, Bart vs. the World, Ultimate Soccer, Jurassic Park, Star Wars, Ottifants, Mônica 2 (inteiro em português)

ETERNAL CHAMPIONS E NOVO TARTARUGAS NINJA ARRASAM O MEGA

GamePlus
3DO, JAGUAR, AMIGA 32

JANEIRO 94 Nº 30 CR$ 950,00
9 770104 203003 30

Dê um

PAUSE

e recarregue a
energia no

Nenhum chefe de fase vai segurar você!

SUPERGAME

Carta do Chefe

Ano novo, novos jogos. Esse é o lema que impus aqui, com a autoridade de quem viu nos astros um futuro brilhante para o videogame. Com minhas influências, descolei novidades para Master System, atendendo aos leitores. **Mônica**, **Sonic, Ottifants** e **Ultimate Soccer** vão alegrar a galera do 8 bits. Fiz a redação se esfalfar e conseguir mais uma supermatéria: as primeiras fotos de **Mortal Kombat 2**, que quer deixar o antecessor às moscas nos arcades. Para Mega Drive, a chibata foi novamente usada, com bons resultados. Os fanfarrões da Redação, que têm a honra de me ter como Chefe, descolaram, graças a seu líder, **Vampire Killer**, a sequência de **Castlevania**. Também há **Turtles** quebrando o pau; o vilão de Sonic, o dr. Robotinik, num jogo tipo **Shapes & Columns**; uma cobertura do RPG **Landstalker**. Também comparecem as matérias preciosas da colaboração com ***Gamepro***. Isso sem falar no trato especial que é marca registrada de ***SG***. Boas entradas e muitas vitórias!

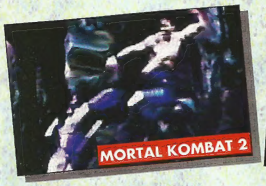
SUMÁRIO

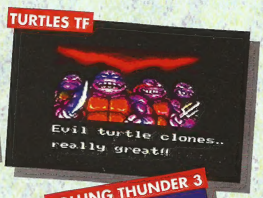
MEGA	
ROBOTNIK	08
TURTLES TF	16
ETERNAL CHAMPIONS	12
VAMPIRE KILLER	10
MIG - 29	18
BEAUTY AND THE BEAST	19
LANDSTALKER	20
ROLLING THUNDER 3	28

MASTER	
JURASSIC PARK	37
MÔNICA 2	38
SONIC CHAOS	40
ULTIMATE SOCCER	44
OTTIFANTS	44
BART VS THE WORLD	42

ARCADE	
MORTAL KOMBAT 2	30

CARTAS	4
ROLA LÁ FORA	6
SUPERDICAS	34
GAMEPLUS	45
CLUBE DO CHEFE	48





Roko reinventa com toda a arte a dança dos vampiros; ilustrador animal é isso aí

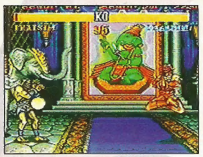
CARTAS

PERGUNTAS MORTAIS

Caro Chefe
Já perdi as contas de quantas vezes lhe escrevi sem que minha carta fosse publicada. Tenho o jogo **Mortal Kombat** de Mega Drive e gostaria de saber como fazer para enfrentar o Reptile (Ninja verde que luta debaixo da ponte). Já tentei de tudo. Qual é o código para jogar com o Goro?

Mairo Gabriel Santos Silva
Belo Horizonte - MG

RdC: Uai sô, que pergunta bacaninha! Para lutar com o Reptile é preciso obter 2 perfects nas fases The Pit e Fatality. Quanto ao Goro, infelizmente, não existe nenhum código.



BEBÉ, MAMA NA VACA CÊ NUM QUÉ?

Segura minhas dúvidas e sugestões:1) Em **SF II Plus**, porque o nome do jogador abaixo da barra de energia muda de cor? 2) Gostaria que vocês fizessem uma tabela com todos os golpes e truques de **Street 3?**

Theo Satoshi Tanaka
São Paulo - SP

RdC: Super Theo: o nome muda de cor quando usa-se a cor alternativa do personagem (Ex: Blanka azul ou Blanka verde). Quanto à tabela, já está nas melhores bancas do país. É da Gamepro e chama Super Guia de Estratégia. Compre logo!

CAPACIDADE

A quantidade máxima de megas do Mega Drive não é 16, como consta na revista? Por que, então, Street Fighter II tem 24 megas?

Rangel Yoshiaki Koseko
Pinhais - PR

RdC: Atenção: não confunda a capacidade do cprocessador do onsole, no caso do Mega Drive = 16 mega, com a capacidade de memória de um cartucho, SFII para Sega = 24 mega. Art Alive, por exemplo, tem apenas um mega. O maior até agora é 24.

OUTSIDER

Adorei as novas mudanças na ***SG***, ficou ANIMAL! Só que ainda estou um pouco confuso sobre **SF 2** para o Mega. Quando este título sairá no mercado? Existem dois tipos de SF 2 para o Mega?

Ricardo Cesar Joaquim
São Paulo - SP

RdR: Ih amigo, você está por fora da moda. O SF 2 já saiu de velho no mercado, em dois tipos: brasileiro e japonês. Tem 24 Mega de memória e está na faixa dos 60 doletas.

ALÔ, RIBEIRÃO

Ó maior autoridade universal em games, como diz o dever 3 dos estatutos, que tal vir a Ribeirão experimentar o melhor chope do país.

Daniel Perassolli
Ribeirão Preto- SP

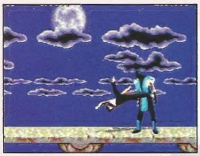
RdC: Adorei sua carta. Gentil, educado e esperto. É bom mesmo esse chope? Uma era dessas, tô por aí.

RÁPIDO E RASTEIRO

1- Existe algum jogo de Handball para a Sega?
2- Quando a Tec-Toy vai lançar o **Street Fighter** e **Mortal Kombat** aqui no Brasil?

Juliano Moisés Alcântara da Silva
Betim - MG

RdR: 1- Jogo de Handball, não tem previsão. Vai ser bem difícil.
2- Street Fighter e Mortal Kombat já estão na praça, lançados pela Tec Toy. Corra atrás destes jogaços.



SEGA CD

Supergame, realmente está detonando! Só mesmo o gênio do Chefe para ter esta idéia de se juntar à Gamepro. Pra completar a explosão, só falta uma aliança com a Mega Drive Fan, já pensou? Tem um cara numa locadora que fica falando o Sega CD é um lixo. A gente tem que ter paciência com esses Nintendistas metidos a besta. Um abraço.

Thomas Stark
São Paulo - SP

RdC: Grande carta! Nós no momento estamos com a Gamepro e não abrimos brecha. Foi um casamento que deu certo. Manda um recado aí pro seu chegado: a inveja é um cocô.

QUE VENÇA O MELHOR

Oi Chefe, tudo bem? A sua revista é a melhor da Galáxia. Tem um animal aqui no bairro que diz que Super Nes é melhor que Mega Drive. É verdade? Por favor responda com sinceridade!

Ronaldo Farias
Salvador - Bahia

RdC: Eu sou sincero sempre. Os dois consoles se equivalem, ambos têm a mesmíssima capacidade, embora as mais diversas opiniões considerem que um tem mais títulos, que o outro define melhor gráficos e cores, e por aí vai. Nem preciso dizer qual é o meu, né?

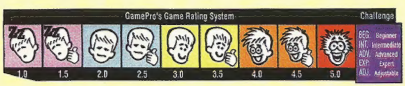
"Frases de destaque"

"Adorei as mudanças que ocorreram na revista e espero que continue melhorando"
Alexander Antunes Siqueira
Florianópolis - SC

"Sei que a Supergame é uma Supergame, quer dizer a melhor do mundo".
Rangel Yoshiaki Koseko
Pinhais - PR

"Sem puxar muito o seu saco, Grande Chefão, essa revista é a número 1".
Frank Campos Misawa
São Paulo - SP

Revista Supergame -
Caixa Postal 9442 São Paulo,
SP - CEP 01050-970



BUBSY		Accolade
16 Mega 2 Jogadores	Fases: 16 Ação	E.U.A. Password
Gráfico	★★★	
Som	★★★	
Dificuldade	★★★	
Fun Factor	★★★	

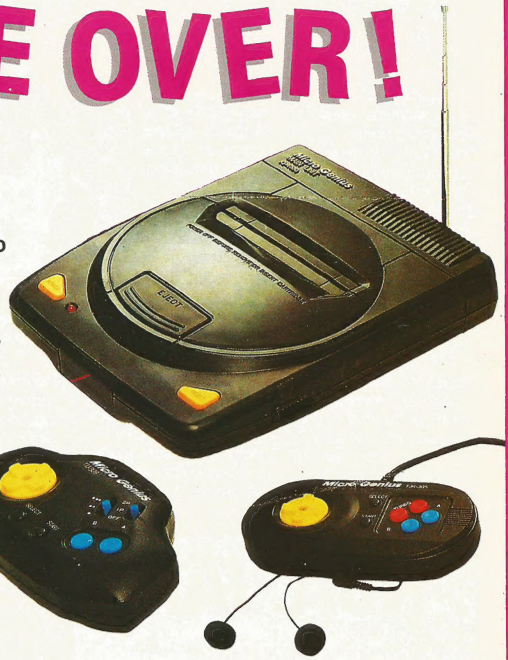
A FICHA TÉCNICA DA GAMEPRO...

...E A NOSSA

A ***Supergame*** conta com 2 fichas técnicas. A das páginas importadas da ***Gamepro*** é dividida em 5 categorias diferentes: gráficos, som, controle, diversão e desafio, com notas que variam de meio em meio ponto, de 1 a 5. A ficha de ***SG*** é dividida em 4 categorias - gráficos, som, dificuldade e fun factor (diversão) - com avaliações que variam de 0 a 5 estrelas.

SAI DESSA DE GAME OVER!

Não é você que é prego! É o seu console que já era! Por isso, garanta logo seu MICRO GENIUS. O videogame de última geração que tem um preço que não deixa seu pai com cara de quem saiu da jogada. Afinal, você não vai querer ser chamado de grosso pelo resto da vida!



Micro Genius

小天才®

DISTRIBUIDORES:

SKYLINE - Galeria Lai Lai Center - Térreo - Loja 011
REPORTEC - Shopping Internacional - 1º - Loja 07 e 08
PLAY GAME - Galeria Lai Lai Center - 2º Piso - Loja 209
CIUDAD DEL ESTE - PARAGUAY

MICRO GENIUS ORIGINAIS
IQ-1000 - Controle remoto sem fio de US$ 70 por **US$ 48**
IQ-701 - de US$ 50 por **US$ 38**
IQ-501 - de US$ 50 por **US$ 38**
GOOD BOY - Computer Game - de US$ 50 por **US$ 33**

JOYSTICK PARA MICRO-GENIUS
Joystick Controle Remoto TIJ-307 - de US$ 20 por **US$ 7**
Joystick Hiper TJK-305 - de US$ 12 por **US$ 7**

JOYSTICK PARA MEGA DRIVE
Joystick Controle Remoto TIJ-308K - de US$ 20 por **US$ 11**
Protetor para aparelho MEGA DRIVE - de US$ 7 por **US$ 3**
Pistola TLG-403 - de US$ 14 por **US$ 8**

ROLA LÁ FORA

PANCADARIA EM NOVA VERSÃO, OS CONTROLES DE

STREETS OF RAGE 3

O sindicato dos traficantes resolveu invadir a cidade novamente, no exato momento em que Axel Stone está em apuros, pois acabou envolvido em uma falsa acusação de assassinato. Axel, Blaze, Skate e um companheiro recém-adquirido, Bass, compram a briga e prometem deixar um rastro quilométrico de maxilares quebrados pelas ruas da cidade. Dessa vez, **Streets of Rage** ganha uma merecida continuação com nada menos que 24 Mega de memória. Só essa informação já basta pra sacar que a qualidade vai ser na linha de fighting game de arcade. Ação garantida, com nova técnicas de luta, mais fases, cenários renovados e armas inéditas. Tanta incrementação só contribui para que esse título continue figurando entre as estrelas da última geração de jogos do gênero. Quem se beneficia é a Sega, que vê crescer seu maior patrimônio: bons jogos para seus consoles. Além de marcar pontos na concorrência mundial dos videogames, a empresa agrada quem interessa, seu consumidor. Esse já é o terceiro jogo Sega com 24 Mega. A Nintendo não tem nenhum.

Ela voltou, com toda a sensualidade dos 24 Mega, para a alegria dos fãs

FÓRMULA 1 CHAMPIONSHIP

A Sega fechou um contrato exclusivo com a Fuji-Television, a emissora que transmite a F-1 para o Japão. O jogo em desenvolvimento para o Mega CD chama-se **Formula One World Championship Heavenly Symphony**, e deve sair em abril próximo. Virá com dados de 93. Curiosidade: no GP Brasil, chove, pára, chove, pára... Será que Prost cai fora?

Muito realismo e emoção

NBA JAM

O *NBA Jam*, proveniente do arcade, sairá para Mega Drive. A responsável pelo lançamento mais esperado dos esportes eletrônicos é a Midway. Ainda não temos detalhes de como será essa versão, mas sabemos que tem jogadores digitalizados e é fiel ao original. É só lembrar que o jogo no arcade foi o primeiro título a ser licenciado pela National Basketball Association. Todos os movimentos, dribles e cestas dos 54 astros da NBA, ganhavam vida na tela, através dos controles. O novo cart já é motivo para antenas ligadas.

SEIS BOTÕES E NENHUM FIO

A Sega, apostando no Natal, está lançando mais 2 super-controles no mercado. O Sega Cordless Pad é um dos mais modernos já lançados para o console. Comandos precisos, 6 botões e nada de fio. Tecnologia infra-vermelho, liberdade total! Já o Arcade Power Stick também ganhou 6 botões, com peças de arcade, slow em várias velôs e turbo independente. Os preços, não foram definidos.

Liberdade para que te quero: controle de primeira sem fio

6 botões para o Arcade Power Stick

SEGA VR

JOGUE DE DENTRO!

Pela primeira vez, os gamers poderão experimentar o universo 3D, sem precisar da tela da TV! Sega VR fornece um panorama do jogo em 360°. Imagine a ação rolando a sua volta. O jogador submerge numa jornada de gráficos, cores e sons jamais vistos e ouvidos num Mega. Trata-se de um HMD (Head Mounted Display), um visor com fones de ouvido, muito utilizado para experiências em RV. O som é estéreo e o visor funciona como um telão extensor, que amplia seu alcance de visão, como uma lente grande angular. Para esta nova concepção em videogame, que promete virar tendência, a Sega já desenvolve uma linha de jogos para o sistema.Conseguimos um preview chocante de 4 lançamentos quentíssimos. Confira e babe!

Outlaw Racing

Corrida em alta velocidade, num universo metálico. Batidas, amassadas contra a parede e uma constante competição à linha de chegada. Os carros zunem e, quando ultrapassados, parecem se chocar nas suas orelhas. O som das colisões e os gráficos são experiências inéditas em matéria de vídeo-interatividade.

Nuclear Rush

Uma corrida do ouro numa era pós-cataclisma. Algumas companhias promovem a contaminação nuclear por interesses lucrativos. Você é um pirata nuclear que comanda uma espaçonave em terras radioativas, guardadas por robôs e andróides armados com um arsenal completo. São 3 fases em florestas, desertos e outros cenários alucinantes.

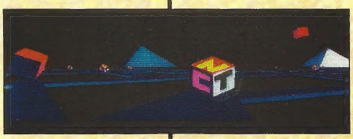
Matrix Runner

A incursão do videogame 360° no Cyberspace. Você é um superhacker que tem que desvendar os bancos de dados da Matrix para resolver os assassinatos de seus colegas e descobrir quem será a próxima vítima. Louca e hipnótica materialização do cyberspace, onde você encontra estranhas formas humanas e manifestações na forma de aves.

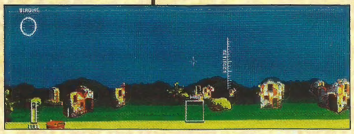
Iron Hammer

A primeira batalha interplanetária em 3D com visão 360°. Você é o piloto de uma nave de combate poderosa, que tem como missão uma jornada de destruição através de 30 territórios hostis. Os cenários de guerra variam a todo momento: oceanos, geleiras, desertos e montanhas. Outro detalhe chocante é a voz digitalizada do co-piloto. De prima!

Outlaw Racing



Matrix Runner



Nuclear Rush

Iron Hammer

ROBOTNIK

Por Jogador Desconhecido

Dr. Robotnik, o arqui-inimigo de Sonic, faz carreira solo no Mega Drive. Nada de side-scroll e plataformas. Dr. Robotnik Mean Bean Machine segue a linha de jogos como **Tetris** e **Columns**, um puzzle com o modo de 2 jogadores. Veteranos em **Tetris 2** se sentirão em casa. Três modos de jogabilidade. No Scenario Mode, você joga só, em backgrounds com gráficos espertos. No Head-to-Head, 2 disputam em telas separadas, onde cada linha completada de um lado passa para o outro. Pirante! No Exercise Mode, vença o relógio. Ideal para os reflexos.

TERROR

Robotnik inventou nova armadilha: a máquina de evaporar feijões, capaz de transformar o povo de Beanville, terra do feijão, em robôs. Sua missão consiste em ajudar os feijões a escapar desta enrascada. Um bloco composto de dois feijões interligados, desce a tela. Controle o direcional para os lados e encaixe as formas. O botão A rotaciona o bloco. Caso você enfileire 4 ou mais feijões da mesma cor, eles conseguem escapar da destruição e sequências desse tipo aumentam seu desempenho. Assim, você inscreve seu nome na seleta galeria dos cobras!

Segura essa!

Robotnik o aguarda ansiosamente para resolver uns problemas

São vários estágios que oferecem dificuldade crescente ao jogador. É melhor ser modesto no início

Quem curte Tetris 2 não encontrará grande dificuldade em se adptar aos desafios em forma de feijões

Robotnik está de volta com mais um plano ardiloso. Só que agora você vai precisar de raciocínio rápido e bons reflexos

SEU PEDIDO É UMA ORDEM.

REMETEMOS PARA TODO BRASIL.
TAMBÉM ACEITAMOS PAGAMENTOS
COM CREDICARD PARA
PEDIDOS POR TELEFONE.

* MARCAS REGISTRADAS DE TERCEIROS

*SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

PLAYTRONIC

TEMOS AINDA:

- VÁRIOS TÍTULOS À SUA DISPOSIÇÃO
- ACESSÓRIOS DE LIGAÇÃO DE GAMES
- FONTES DE ALIMENTAÇÃO
- TODOS OS MODELOS DE JOYSTICKS

*DYNACOM
*Chips do Brasil

*milmar

CATV GAMES

LOJA 1 - R. STA. IFIGÊNIA, 44 - CEP: 01207 010 - TEL: (011) 229.5877
SÃO PAULO - SP

LOJA 2 - R. STA. IFIGÊNIA, 355 - CEP: 01207 010 - TEL: (011) 221.1144
FAX: (011) 223.7075 - SÃO PAULO - SP

SEJA REPRESENTANTE NA SUA CIDADE

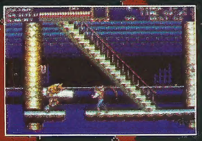
INFORMAÇÕES (011) 941-4499 - SP

ADESIVOS OFICIAIS DA **COPA DO MUNDO DE 94**
Coleção completa (10 adesivos)

Castlevania melhorado causa arrepio. Benza-se!!

Que tal um clássico do horror? Em dezembro, sai no exterior *Vampire Killer* para Mega Drive. Com 8 Mega, o cart segue a linha de um *Castlevania* melhorado. O clima espectral é marcado com gráficos sombrios, som esmerado e história de arrepiar. Simon Belmont, deu lugar a Johnny Morris, também mestre do chicote. Eric Lecarde, o outro personagem, usa lança. Johnny pendura-se com o chicote, e Eric salta 3 vezes mais que o normal. Johnny ataca na diagonal superior, Eric para cima. Há armas opcionais, como água benta contra vampiros. As velas dão itens. Há vidas em paredes secretas, vasculhe! Os mestres são cavaleiros super-animados, monstros tradicionais do Ocidente e caveiras.

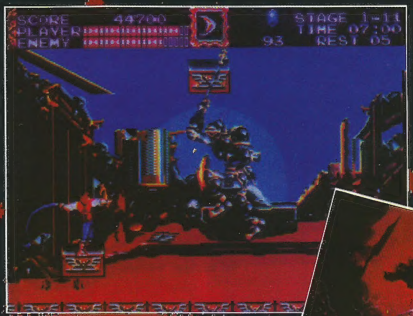
Aterrorizante, como Castlevania



Inimigos estão no clima

O castelo de Drácula, pra variar.

Eric tem a capacidade de atingir inimigos que estejam sobre ele. Mas não se distraia com os gráficos animais, senão acabará no além



Um dos mestres que quer a sua caveira: Armor Battler, que tem uma animação impressionante

Acerte a estátua e a destrua

Chicote energético no nível 4

A primeira fase: aperitivo

Corra ou seu caminho dança

Caveirinha é isso aí...

...e também isso aqui

Vampire CASTLEVANIA

JOHNNY MORRIS

Aos 22 anos, texano, seu estilo lembra Indiana Jones. Não gosta de perder tempo com detalhes. Tem noções de vudu e não foge ao seu destino.

Sua especialidade é empregar o chicote como extensão do corpo, para se pendurar. Nesse momento fica invencível

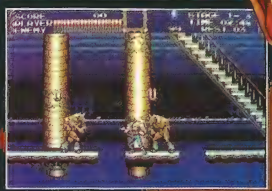
ERIC LECARDE

Espanhol da Segóvia, 25 anos, é um apreciador da arte, em especial as esculturas. Impassível até entrar numa encrenca, quando se torna bem diferente.

A maior habilidade do espanhol é conseguir saltar até três vezes mais que o normal.

e Killer

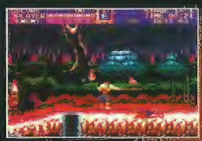
BLOODLINES



Os gráficos foram vistos e revistos diversas vezes, até que o resultado final chegasse a um altíssimo nível

Escolha o personagem que mais lhe agradar

Desvie do pêndulo e destrua essas caveiras

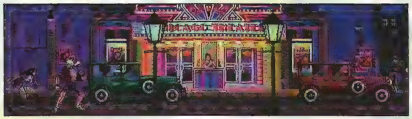


Os itens se escondem nas velas, não deixe de pegá-las

O ataque no alto de Johnny Morris é na diagonal

Acerto de contas entre brigões de várias eras

Eternal Champions, para o Mega Drive tem 24 mega e vem com nove personagens, os maiores lutadores de todos os tempos, cada um especializado numa única arte marcial, com mais de 35 movimentos à disposição, para um ou dois jogadores. Trata-se de um novo modo de jogar, combinando os mais diferentes estilos de luta com uma jogabilidade especial, desafiadora e avançada, que usa o Activator (espécie de campo que projeta os movimentos do jogador na tela). Você pode usar seus próprios socos, chutes e movimentos corporais para controlar a ação na tela. O Activator providencia entretenimento interativo e possibilita ao jogador assumir a personalidade do seu campeão eterno preferido. Eternal Champions é a entidade que contrabalança o bem e o mal, incorporando a perícia e a integridade achadas nos grandes mestres de artes marciais. Pedida melhor não pode existir para os jogadores que não conseguem jogar sem se mexer.



Os cenários respeitam os costumes da época de seu lutador

Os golpes apelam para cobras e lagartos

As lutas se tornam umaaverdadeira caça às bruxas

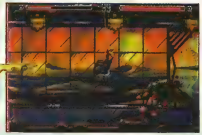
ETE

CHAM

Repare nos gráficos: a diferença que eles têm em relação à maioria dos outros é a técnica de coloração que foi usada, assemelhando-se às técnicas de pintura empregadas por artistas do passado

O passado e o futuro são representadas pelos lutadores. Eternal Champions é um tira teima entre valentões de vários tempos, que se cruzam para ver quem pode mais

O problema pode vir do alto



E aí, Indy, resolveu aparecer?

RNAL

PIONS

ETERNAL CHAMPIONS

Nos punhos, o futuro do homem

As modalidades usadas pelos **Eternal Champions** vão de Thai Kickboxing a Hapkido Cane Fighting, Jeet Kune Do e até a Capoeira brasileira, entre outros. **Eternal Champions** selecionou nove entre os maiores lutadores de todos os tempos e que tiveram morte prematura e antes do momento. Eles retornam agora para o embate definitivo: da disputa sairá apenas um único sobrevivente que terá sua vida de volta. O lançamento desse jogão foi prometido pela Tec Toy como simultâneo ao do exterior. É torcer e esperar!

A ORIGEM DE ETERNAL CHAMPIONS

"Eu sou Eternal Champion, e meu objetivo é assegurar o equilíbrio entre o Bem e o Mal, entre a luz e a treva, entre a esperança e o pessimismo. Esse equilíbrio, no entanto foi rompido e o tecido que ume o mundo em breve será rasgado. Seu futuro e meu presente foram destruídos por um cruel e injusto capricho do destino. Nove indivíduos de várias épocas diferentes foram mortos antes que que suas vidas pudessem conhecer a existência sombria. Meus arquivos pessoais sobre eles estão nessa página.

Gastei séculos usando meus poderes para esse evento especial, que colocará os nove frente a frente para tentar trazer de volta o equilíbrio ao mundo. Apesar de todo o Poder que herdei de Mestres em artes marciais que viveram antes de mim, posso apenas trazer de volta à vida um lutador, cujo retorno ao mundo dos vivos é capaz de modoficar profundamente o futuro do mundo. Um deles voltará! E terá conhecimento suficiente para alterar o futuro.

É hora da luta começar...""

JETTA MAXX

Ocupação: acrobata de circo
Era: 1899 D.C.
Estilo de luta: Savate e Pencak Silat
Savate é a arte francesa de luta com pés e mãos. Notável pelos chutes e praticada por poucos hoje em dia. Pencak Silat é a luta da Indonésia. Usa evasão e defesa. Quando um ataque é necessário, há como driblar o oponente e deixá-lo no chão.

Biografia: Jetta sempre foi rebelde. Jovem, mudou o nome para Jetta Maxx. Russa e prima do Czar Nicolau II, correu mundo como artista de circo. Morreu cedo, na China, servindo o imperador.
Movimentos especiais: Phase - suas moléculas se movem mais rápido e dobram sua velocidade
Flying Choke Hold - lança o bracelete
Insulto favorito: "Pig!" (Porco)

XAVIER

Ocupação: Mago/Alquimista
Era: 1692 D.C.
Estilo de Luta: Hapkido -
estilo em que a defesa pode ser revertida com maior intensidade contra o agressor. Movimentos ágeis e versátil.

Biografia: Xavier é humilde. Depois de ter sub-empregos, descobre sua vocação: a Alquimia. Seu sonho é transformar chumbo em ouro. Mas só criou uma fonte de energia. Antes de documentar o feito, foi julgado feiticeiro e o condenado à fogueira.
Movimentos Especiais: Dragon Trap - o bastão do Dragão arrebenta os adversários e o defende.
Identity Change - transforma o oponente
Insulto preferido: "Simpleton!" (Tolo)

SLASH

Ocupação: O primeiro caçador
Era: 699 A.C.
Estilo de Luta: Selvageria
(Especialista em golpes baixos, como estrangulamento, puxão de cabelo tapão na orelha e qualquer golpe que cause dor ou injúria no adversário)

Biografia: Além de caçador, foi o melhor guerreiro de sua época. Seu estilo se deve à emergência da auto-defesa. Tornou-se líder das tribos, até ser apedrejado por um clã inimigo.
Movimentos Especiais: Batter-Up Club Swing - Usa a clava como um taco de baseball.
Spinal Crush - Também conhecido como socão.
Insulto Preferido: "Bum!" (Vagabundo)

LARCEN TYLER

Ocupação: Ex-Gatuno
Era: 1920 D.C.
Estilo de luta: Kung Fu Louva-Deus
(movimentos quebrados e ataques fulminantes, usados por sacerdotes para se defenderem de ladrões.

Biografia: Quando jovem, Tyler trabalhou com o Chefão do crime organizado de Chicago, Mr. Taglalini e depois tornou-se ladrão internacional. Aprendeu a lutar e assegurar suas fugas. Morreu na explosão de uma bomba.
Movimentos Especiais: Ceiling Drop - Usa o telhado.
Swinging Hammer Fists - Larcen pode dançar
Hammering Fists of Fury atordoa e confunde rivais.
Insulto Predileto: "Punk!"

JONATHAN BLADE

Ocupação: caçador mercenário
Era: 2030 D.C.
Estilo de luta: kenpo. Conhecido como método do "punho". Tem movimentos lineares e circulares com poder intermitente, quando e onde necessário.

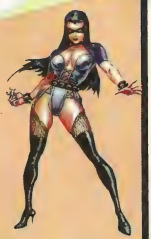
Biografia: nascido na Síria, cresceu na África, trabalhou em New Chicago. Dedicado e temperamental. Nas contendas com a policia, quase morre. Na Síria se tornou mercenário. Morreu para deter um cientista que queria dizimar a humanidade.
Movimentos especiais: Tracking Blade - lâmina que persegue o inimigo até encurralá-lo.
Power Drain - lança uma sonda que tira a força do inimigo.
Insulto favorito: "Loser!" (perdedor)

TRIDENT

Ocupação: gladiador
Era: 110 A.C.
Estilo de luta: capoeira. Nessa luta, derivada dos combates de escravos brasileiros, os pés são a arma mais forte e a cabeça o ponto mais vulnerável.

Biografia: o nome vem de um tridente que substitui sua mão perdida numa luta contra um tubarão. Foi desenvolvido geneticamente para ser um gladiador durante a era de Atlântida. Acabou jogado nas profundezas do oceano durante uma disputa entre os habitantes de Atlântida e os romanos.
Movimentos especiais: Plasma Bolt - Trident pode combinar seu campo de força para lançar uma alta carga de plasma bolt contra o inimigo.
Liquid Mode - resguarda-se numa parede de água, evitando o inimigo.
Insulto favorito: "Freak!"

SHADOW



Ocupação: Assassina profissional
Era: 1993 D.C.
Estilo de Luta: Taijutsu (Ninjitsu) - Estilo sem armas, similar ao jujutsu, lembra o judô. Usa Ninjitsu. Defesa e ataque combinados. Usa armas.

Biografia: Shadow é a mais competente assassina da Orquídea Negra Corporation. Profissional, seu objetivo é ser imortal.
Movimento Especial: Shadow Mode - disfarçada nas trevas, Shadow pode usar o movimento que leva seu nome.
Twirling Fan Attack - Faz qualquer inimigo perder a cabeça. O movimento finaliza com um razor sharp fan.
Insulto preferido: "Coward" (Covarde)

MIDKNIGHT

Ocupação: Cientista Bio-Químico
Era: 1967 D.C.
Estilo de Luta : Jeety Kune Do - O caminho da interceptação de um golpe - é assim que é considerado o Jet Kune Do, uma reunião de concepções mentais e físicas, observações de combates e filosofias de atitudes desenvolvidas pelo astro do cinema Bruce Lee.

Biografia: Londrino de nascença, americano por opção, Mitchell era um dos mais renomados cientistas em sua área. Foi contratado pela CIA para desenvolver uma arma bioquímica a ser empregada durante a guerra do Vietnã. O plano consistia em misturar o virus no suprimento de água do inimigo. No momento em que Mitchell descobre que sua experiência seria utilizada com esses objetivos, foge desesperadamente para Londres. Chegando lá, agentes o perseguem em busca da fórmula. No caminho, Mitchell despenca dos nove andares de uma fábrica química e se transforma numa criatura monstruosa, uma espécie de vampiro. Procura desesperadamente a cura para sua doença e a imortalidade.
Movimentos Especiais: Life Drain - Ele pode absorver a energia do inimigo ao entrar em contato com ele.
Mist Attack - Com esse movimento, o personagem exala vapor e ataca o inimigo na sequência.
Insulto Preferido: "Weakling!" (Fracote)

R.A.X COSWELL

Ocupação: Lutador Cibernético
Estilo de Luta: Muay Thai Kickboxing - estilo de luta denominado "Esporte de Reis", que goza de muito status na Tailândia (local de que PC não guarda boas lembranças). Muay Thai é uma mistura de chutes poderosíssimos e joelhadas, com socos do boxe tradicional. O lutador pode usar as mãos, os pés e os joelhos para destruir o oponente.

Biografia: R.A.X. é um ciborgue. Em um passado não muito distante, ele era o número um dos kickboxers. Mas uma competição entre homens era pouco em relação à luta cibernética. Então assumiu nova personalidade, mais poderosa, a do ciborgue-lutador. Mas uma conspiração envolvendo um cientista fez com que fosse implantado um vírus letal em seu cérebro e causasse sua morte imediata.
Movimentos Especiais: Jet Knee Smash - Chute fortíssimo que arremessa o adversário contra a parede.
Overload - Bola de energia concentrada projetada contra o inimigo.
Insulto preferido: "Wimp!" (Mariquinha)

Tartarugas aderem ao mano-a-mano! Cowabunga

A turtlemania não pára. Três filmes no cinema, trocentos jogos, dois no Mega Drive. As tartarugas devem salvar o mestre, Splinter, raptado por clones dos turtles, criados pelo melequento Krang. A batalha se dá na Dimensão X. Quatro amigos o ajudam: April O'Neil, Casey Jones, Ray Fillet e Sisyphus. Luta tipo mano-a-mano, com socos e chutes, golpes especiais e arremessos. Usa três botões. O C provoca o oponente. Além dos modos para 1 ou 2 jogadores, tem-se o Tournament, onde você enfrenta inimigos tendo 1 única barra de energia (ao matar o inimigo a barra não se restaura). Após vencer todos os oponentes no modo 1 P, surgem 2 mestres: Triceraton, mutante de dinossauro Triceratops, e Krang, o chefão. Ao escolher o personagem, defina seu poder de ataque e velocidade (o computador se ajusta para os parâmetros aqui colocados). Prepare-se! Na dimensão X sobram problemas e falta pizza!

TURTLES TF		Konami
16 Mega	Fases: 10	E.U.A.
2 Jogadores	Luta	
Gráfico	★★★★	
Som	★★★	
Dificuldade	★★★★★	
Fun Factor	★★★★	

Seu objetivo é acabar com as imitações baratas

Todas as magias possuem comandos tradicionais

Os vilões foram tirados da série de quadrinhos

Até April deixou a TV de lado e partiu para a briga

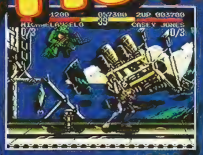
Michelangelo e seu cenário

Nada de amizades...

Uma das novidades é o "replay mode". Uma boa oportunidade para aprimorar suas táticas

Triceraton é um dos chefões, ganhe dele e enfrente Krang no último desafio do cart

TOURNAMENT FIGHTERS



Mike vs Casey Jones

Leonardo e seu clone

Certos cenários possuem dois andares. Para vê-los, você precisa arremessar seu adversário e apertar C de imediato

LEONARDO

Rolling Cutter: ↓↘→ + A ou B
Disou-Ha: ↓↙← + A ou B
Jumping Stud: →↓↙ + A ou B

MICHELANGELO

Mikey Hurricane: ←↙↓↘→ + A ou B
Double Nunchaku: ↓↘→↗ + A ou B
Mikey Tuckle: (c) ↓→ + A ou B

DONATELLO

Shinku-Ha: (c) ←→ + A ou B
Dona Summer: (c) ↓↑ + A ou B
Lightning Bo: →←→ + A ou B

RAPHAEL

Sai Slash: ↓↘→ + A ou B
Rough Spark: (c) ↓↑ + A ou B
Drill Attack: ↓↙← + A ou B

APRIL O'NEIL

Ninja Claw: A ou B repetido
Ninja Attack: (c) ↓↑ + A ou B (A ou B no topo do salto agarra)
Back Dive Elbow: ↓↙← + A ou B

CASEY JONES

Stick Lariat: ↓↘→ + A ou B
Casey Shoot: →↘↓↙← + A ou B
Casey Dynamite: ↓ + C

RAY FILLET

Sonic Wave: ←↙↓↘→ + A ou B
Manta Press: (c) ↓↑ + A ou B
Head Pat: (c) ←→ + A ou B

SISYPHUS

Beatle Shot: ↓↘→ + A ou B
Beatle Flash: A ou B repetido
Hovering Upper: (c) ←→ + A ou B

MIG 29

Simulador abusa de polígonos e efeitos

Lançamento para Mega Drive fabricado pela Domark, que também assina os jogos da série James Bond. Escolha acertada para os que se amarram em simuladores. Os gráficos são bons, totalmente poligonais e os efeitos conseguem ser melhores ainda. Pode ser usado o tradicional joystick de três botões, mas quem quer mais ação e melhor controle,deve escolher o de seis. Há um modo "training" no qual você pode treinar - os controles são bastante complicados. O enredo parece familiar, você encarna o piloto e tem um monte de tarefas a cumprir ao redor do globo.

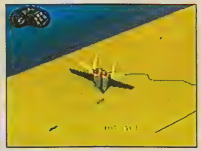
MIG 29	Domark
8 Mega 1 Jogador	Fases: 6 Simulador E.U.A.
Gráfico	★★★★
Som	★★★
Dificuldade	★★★★
Fun Factor	★★★

Se você não tiver boa pontaria, use o piloto automático

O pouso é uma das partes mais complicadas do jogo

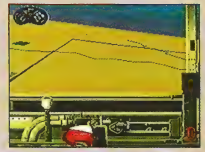
No menu, opções que não acabam mais

ESCOLHA SEU ÂNGULO DE VISÃO



Outside view - visão de fora

Front View - vista de frente



Left View - esquerda

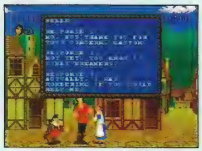
Rear left - asa esquerda

Rear right - asa direita

Right view - direita

Por Earth Angel

Duas sacadas da Sunsoft - comprar os direitos de A Bela e a Fera, e criar 2 jogos, um para garotas e outro para os marmanjos. Em **Belle's Quest**, a menina guia a Bela, a heroína do clássico de Disney. Gráficos à altura do filme. Mas o game play é micho, nada interessante.



Belle precisa da ajuda de Gaston para conseguir sair da floresta com sucesso

ROSA DOS VENTOS

Para salvar a fera é preciso encontrá-la. Bela se aventura em 4 áreas, resolvendo quebra-cabeças, percorrendo labirintos e solucionando charadas. Personagens do filme, como Gaston e Lumiere, fazem aparições,

Mega Drive
Belle's Quest
(Sunsoft)

Apesar de todo o capricho nos gráficos Belle's Quest ainda não é o jogo com que toda garota sonhava. Mas ainda vale a diversão. Não desanimem

Gráfico	Som	Controle	Diversão	Desafio
4.0	4.0	3.0	2.5	BEG. Iniciante

US$ 54,95
8 Mega
Disp.: novembro
Ação/Aventura

1 Jogador
EUA

mas não interferem na jogabilidade.
Para sair da floresta em segurança, Bela tem que seguir para o Norte quando achar a Rosa amarela, Leste quando

Para sair da floresta, Belle deve ir para o Norte quando ver a rosa amarela, Leste para a a branca e Noroeste para a vermelha

ver a Branca e Noroeste se surgir a vermelha. Desafio para jovens. A criançada terá dificuldade para entender a leitura (você tem que resolver quebra-cabeças). Bela encontra problemas e situações complicadas para resolver. O tempo gasto atrás de pistas torna o jogo monótono e bastante repetitivo. E, caso as vidas de Bela terminem, tudo recomeça do início.

Você só não tem acesso a mais que cinco livros na biblioteca da Vila

DO YOU SPEAK ENGLISH?

Bela anda, pula e mergulha. Os controles de 3 botões são simples, mas os novatos podem perder muita energia nas combinações de saltos e mergulhos. Bela é muito lenta, o que significa que não há tempo para errar.

Os gráficos imitam a animação Disney, mas muita memória foi gasta

No West Ring trate de procurar itens e não deixe de abrir nenhuma gaveta

nas cenas do filme. Mais uma mancada: os boxes de texto são espremidos, o que confunde a leitura. As músicas respeita a fábula. **Belle's Quest** é uma grande idéia que peca em sua execução e representa a tentativa da rapaziada da Sunsoft de

O setor Oeste contém um quarto espelhado e existe uma vida lá, no seu lado direito

fazer um grande jogo para garotas, mas infelizmente ainda não deu.

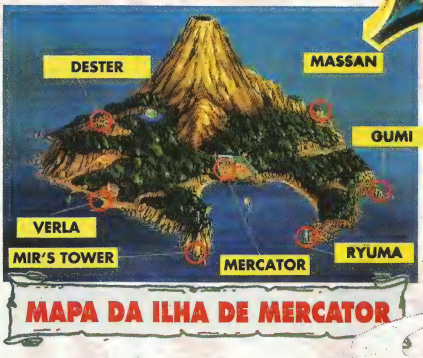
CENAS DE CINEMA

Inovações de arrebentar arrepiam fãs de RPG

Finalmente a versão americana do premiadíssimo **Landstalker** chega. E detona as bases do RPG-Ação. O ponto de visão é diagonal e a linha de deslocamento também. Tem-se a introdução do elemento de altura, o que gera ação intensa e técnica. É necessário precisão nos controles para encarar plataformas sem cair delas. Embora seja um RPG, neste não existe o elemento experiência. Os inimigos só dão dinheiro ou itens. Você se fortalece ao pegar o item Life Stock, que aumenta o limite de sua energia e expande seu poder de ataque. O item pode ser comprado ou pego nas cidades, nos baús do campo ou das cavernas. No início, o equipamento é fraco. Depois você recebe espadas mais poderosas. Armaduras, botas e anéis também serão úteis. Às vezes, eles podem ser comprados. A fruta Eke-Eke, que enche a metade de sua energia máxima é valiosa. Caso você morra, Friday usa o item em você. Tenha em estoque.

LANDSTALKER		Climax
16 Mega 1 Jogador	Fases: N/D RPG/Ação	E.U.A.
Gráfico	★★★★	
Som	★★★★	
Dificuldade	★★★★★	
Fun Factor	★★★★★	

Prepare-se e treine os comandos aqui no começo do jogo. Os movimentos do personagem são na diagonal

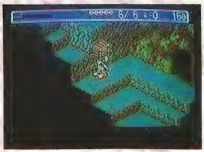


MAPA DA ILHA DE MERCATOR

Friday

Nigel, o personagem principal

Com o Life Stock você pode aumentar de 4 para 99 corações



Lembre-se: esse caixote serve como uma escada

OS PASSOS DA AVENTURA

MASSAN

↓

WATER FALL SHRINE

↓

MASSAN

Evento: Fara foi raptada

↓

GUMI

É necessário pegar Idol Stone

↓

SWAMP SHRINE

↓

GUMI

Receba o agradecimento na casa do prefeito

↓

MASSAN

Fale com o prefeito e receba Red Jewel

↓

RYUMA

Ache o rapaz atrás da casa do prefeito

↓

THIEVES' HIDEOUT

A estátua interrompe a correnteza

↓

RYUMA

O Safety Pass está na casa do prefeito

↓

MERCATOR

Fale com todos na cidade. Nos fundos do exterior do castelo, veja o cavaleiro vermelho sair da porta. Ele vai corromper um guarda. Depois de desmascará-lo você poderá entrar no castelo, onde se celebra uma festa.

↓

MERCATOR'S SUBWAY

É necessário primeiramente resolver o mistério das salas para que você prosseguir. Aqui você pega o Amulet, que quebra o encanto da Mir's Tower

LANDSTALKER

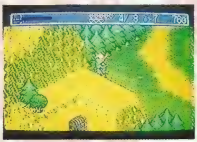
Uma epopéia, passo a passo, para você se dar bem

Depois que você cair da cachoeira esse povo vai salvá-lo, amistosamente

Procure pegar todos os baús que encontrar pela frente, neles se escondem muitos Life Stocks e isso facilitará sua jornada. Existem cenas no jogo onde é necessário usar os caixotes para servir de escada. Existem portas que só se abrem com chaves. Os switchs (botões) têm várias utilidades: abrem portas, descem ou sobem determinados blocos etc. Algumas salas só são resolvidas matando-se todos os inimigos da sala e, às vezes, é necessário usá-los para acionar os switchs. Na primeira caverna, ao cair pela cachoeira, será salvo por Fara, da aldeia Massan. Na aldeia, fale com todos. Abra sem cerimônia os baús, pois eles contêm mais Life Stocks. Ao juntar uma grana, compre o Life Stock da loja, que custa cerca de 300 G, uma bolada. Para gravar, é só pagar o livro e entregá-lo ao padre, na igreja.

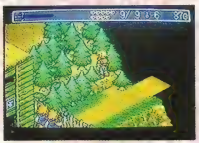
Esse velhinho contém muitas informações e um Life Stock se esconde no baú ao lado

Agora o negócio é seguir para Waterfall Shrine para encontrar o velhinho que possui as informações do tesouro do rei Nole, o seu objetivo maior. O switch dessa fase faz com que as estátuas de bronze se abram, como uma passagem para você seguir. Algumas das portas estão trancadas. Depois de falar com o velhinho, volte a vila de Massan. Ao falar com todos, notará que Fara foi raptado pelo povo de Gumi. Vá à ponte e rume direto a aldeia de Gumi.



Para pegar esse baú é preciso pegar uma escadinha escondida atrás do cenário. Isso se repete

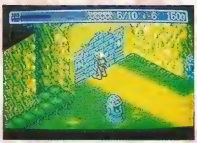
No caminho notará um baú que parece inatingível. Acalme-se, atrás dele há uma escada escondida. Um esquema de segurança impedirá sua entrada na vila. Então, o jeito é seguir um caminho paralelo e entrar



O povo de Gumi proíbe sua entrada. Utilize a passagem lateral

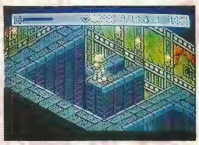
na vila pelos fundos. Uma vez dentro dela, fale com todos, compre o que precisar e pegue o Idol Stone em uma das casas. Já em poder do Idol Stone prossiga para Swamp Shrine. A porta

Nessa estante pegue a Idol Stone, peça importante para seu futuro no jogo



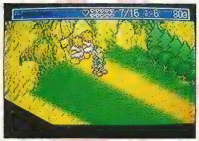
A estátua deverá ser usada nesta porta, onde um sacrifício está em andamento

se abre com a Idol Stone. Aqui começam a aparecer armadilhas mais complicadas. No caso de alguns switchs é necessário colocar caixotes em cima para abrir caminhos. Algumas portas só se abrem enquanto o switch estiver apertado. Como você não é dois, atraia o inimigo para o botão e saia pela porta. No último andar, Fara está



Caia neste buraco para pegar a Life Stock que se encontra logo no primeiro andar

sendo sacrificada. Salve-a, volte para Gumi e receba elogios e Life Stock do prefeito. Vasculhe a vila novamente. Em Massan, terá mais recompensa, a maior é o Red Jewel que se recebe do prefeito.



O povo de Gumi vai abrir esta passagem que vai levá-lo a outras bandas

Na passagem lateral, pegue este Life Stock. Mais adiante receberá uma nova espada

Assim o caminho para Ryuma estará aberto. No meio da trilha existe uma entrada lateral onde se encontram várias plataformas, nas quais o jeito é ir pulando até alcançar o baú que contém Life Stocks. Seguindo adiante, existe a casa de um guerreiro, onde lhe será presenteada a primeira espada mágica do jogo: Efreet Sword. Quando o medidor de energia que fica no alto, à esquerda da tela, estiver cheio, use-a para tirar o dobro da energia do inimigo. Agora, ao chegar em Ryuma, você constatará que o prefeito não se encontra. Fale com o rapaz que está atrás da

Atrás desta casa se esconde um rapaz. Tais tipos de sujeira aparecem durante o jogo

casa do prefeito (que sacanagem). Ele lhe dirá que o prefeito está em poder de bandidos. Fale com o pessoal da casa do prefeito e aceite o favor deles.

Utilize esta jangada para chegar ao Thieves' Hideout. Ela fica no cais da cidade

Depois desse passo, você já vai poder usar a jangada que o levará a seu próximo destino. É hora então de se encorajar e seguir até o Thieves' Hideout. Você verá uma caverna atrás da cachoeira mas ela é inacessível.

Esta estátua recarrega sua energia. Se você empurrá-la a correnteza se interrompe

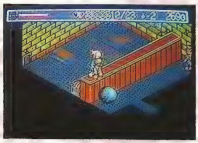
Então, a primeira coisa a fazer é ir até a estátua e empurrá-la (de quebra sua energia será completada). A correnteza vai parar e você pode seguir para as duas cavernas. Primeiro entre na que fica embaixo para pegar as chaves. Depois disso, siga para a de cima. Existe um lugar onde o switch funciona apenas por algum tempo, ou seja, ao pisá-lo, o efeito dura somente alguns poucos segundos. Nesse local pode-se tocar na maça e enquanto estiver piscando e você invulnerável, aproveite para subir nela e depois na porta para alcançar o outro lado. Toda vez que aparecer uma estátua com cor diferente tente destruí-la. No topo, mate o mestre (não vai dar muito trabalho) e salve o prefeito e turma. Pegue os baús e será surpreendido pela cambada de Kayla.

Terminada a missão, você receberá dinheiro e um Safety Pass. Na loja, há um Life Stock

Volte a vila e descole mais algumas recompensas, entre elas o precioso Safety Pass. Ao chegar à loja trate de comprar o Life Stock, caso queira, e fale com todos. Próxima parada, Mercator.
Mas é possível passar

A árvore maior tem problemas. A menor serve de atalho

pela Grande Árvore e destruir o demônio que a habita. Como agradecimento poderá usar seus filhos (as árvores menores) como Warp Zones, caso encontre a sua árvore gêmea. Dirija-se para Mercator. Os guardas vão pedir uma grana. Mostre que você não tem nenhum parentesco com PC e é contra a corrupção. Feche a mão. Mesmo assim eles são obrigados a deixá-lo passar (graças ao Safety Pass). Mercator é a maior cidade do jogo. Fale com todos.



Nesse jogo o objetivo é colocar a bola nas plataformas. Mas utilize-a para pegar o baú

Tem lugares onde é possível apostar uma graninha. Nesta cidade existe uma armadura para você comprar. O preço é bastante salgado e você vai se assustar. Agora dirija-se aos fundos do castelo tomando a passagem sul. Encontre uma menininha e se defrontará com um cavaleiro vermelho que está saindo dos fundos do castelo. Siga até a Casa da luz vermelha e fale com o pessoal. Agora fale com a velhinha da bola de cristal e ela o transformará em um objeto não identificado que lembra pinóquio. Munido desse disfarce, entre novamente na Casa da luz vermelha e deixe rolar. O cavaleiro vermelho fará com que você entre no castelo

LANDSTALKER

Nesse local, a fitinha vai cair do céu. Quem será o responsável por essa inexplicável caridade?

Ao entrar nas muralhas do castelo, vire à esquerda e pegue a fita azul. No edifício você conhecerá um conde que vai relatar problemas com a bruxa e o contratará. Fale com todos. Em certa hora será avisado que a festa está pronta e siga para o salão. Durma e prepare-se para o dia seguinte.

Nesse local se esconde o lugar em que Friday nasceu. Eke-eke de graça no pedaço

Existe um elevador por trás desse cenário que o leva até um baú tipo inacessível

Agora vá ao subsolo da cidade. Mas, antes disso, há uma colheita a ser feita fora da cidade, onde se encontra um precioso baú do tipo inatingível. Vá para a caverna natal de Friday, local em que o aguardam 3 eke-eke, a cada entrada na caverna.

Essa casa é a entrada para o subsolo de Mercator, local que abriga muitos mistérios

Somente depois de desvendar os mistérios das oito salas, você terá acesso à jangada que o transportará até a sala nove e o mestre. Entre a jangada e a sala 9 você acha um Life Stock

A missão consiste em pegar um amuleto escondido na subterrâneo de Mercator. A entrada se localiza numa casa perto da igreja. No subsolo, é necessário desvendar alguns mistérios para prosseguir. Fique ligado:
Sala 1: mate as geléias na ordem: branco, vermelho e amarelo.
Sala 2: simplesmemte fique quieto.
Sala 3: suba nos blocos invisíveis.
Sala 4: jogue a bola no monstro.
Sala 5: carregue o bloco para o lado do fogo e sube nele.
Sala 6: não pegue os baús.
Sala 7: mate todos.
Sala 8: utilize o bloco e passe através da miragem de uma parede no centro.
Sala 9: o fogo destrói a porta.
Mestre: a múmia verde não passa de uma miragem. O corpo verdadeiro anda um pouco à direita.

Esse é o tiozinho com quem você tem que conversar e fazer uma consultoria de negócios

Assim que estiver de posse do amuleto trate de voltar à Mercator. Mas antes não deixe de falar com o tiozinho doente e analise com cuidado as propostas dele. A você caberá decidir se ele deve abrir uma farmácia ou uma loja de variedades. Dirija-se até o cais e compre a mercadoria, providência que só será possível graças ao buyer's card que lhe foi presenteado em sinal de agradecimento. A loja do tiozinho logo estará aberta e ele, num gesto de gratidão, fará um desconto especial para você. Aproveite para comprar tudo o que puder.

Nessa torre se esconde Mir, que possui informações capazes de mudar o rumo de sua aventura

Finalmente é hora de seguir para Mir's Tower e continuar se aventurando nessa incrível jornada. O encanto da portinha da torre se quebra caso seja utilizado o amuleto que você pegou no subsolo de Mercator. Isso é a ponta do iceberg.

ITENS QUE NÃO ACABAM MAIS

BROAD SWORD

É sua desde o início

EFREET SWORD

Tem o poder do fogo

RAIJIN SWORD

Poder do trovão

ICE SWORD

A mais geladinha delas

GAIA SWORD

Faz a terra tremer

ANTIPARALISE

Quebra a paralisia

LEATHER BREST

Armadura inicial

STEEL BREAST

Um ponto de defesa

CHROME BREAST

Dois pontos de defesa

JEWEL BREAST

Três pontos de defesa

ISIS BREAST

A mais forte do jogo

RESTORER

Cura anormalidades

LEATHER BOOTS

Seu desde o início

HEALING BOOTS

Restaura sua energia

FLAME GUARDS

Deixa andar sobre lava

IRON SOLE

Pode pisar em espinhos

SNOW SPIKE

Pise no gelo

KEY

Abra as portas

EKE-EKE

Restaura a energia

SATURN STONE

Encha rápido o medidor

MARS STONE

Defende venenos

MOON STONE

Defende miragens

VENUS STONE

O medidor se acelera

GARLIC

Assusta Dark Elf

MIND REPAIR

Cura as ilusões

GOLD STATUE

Enche o medidor

FLUTE

Permite falar aos cães

AXE MAGIC

Corta certas árvores

SAFETY PASS

Para entrar em Mercator

LAMP

Antídoto para o escuro

REMEDY OF DALE

Enche toda a energia

BUYER'S CARD

Permite comprar

PLAYING CARD

Senha para o cassino

GAIA STATUE

Provoca terremoto

ANTI-POISON

Anti-envenenamentos

CHIME

Toca quando há coração

SLIME

Vive na ilha de Mercator. Existem várias espécies

SKELETON

Hábil com espada, este é um páreo duro para Nigel

ROUGH LIPS

Esconde-se no subsolo e pega os inimigos de surpresa

LARVA

Cabeça humana em corpo de minhoca. Esconde-se no solo

HANGMAN

Monstro criado pelo rei Nole. Some e aparece como quer

QUAKE

Conta com a proteção de uma armadura. Muito forte.

LIZARDMAN

Guerreiro em forma de lagarto. Sua escama é dura

MONO EYE

3 metros de altura. Caçador nato, usa a clava como arma

CHAOS VISITER

Criado pelo rei Nole. Costuma fingir-se de morto

ORC SOLDIER

Demônio que anda em bandos. Sua arma é o machado

Os itens são da versão japonesa. No cart americano alguns sofreram mudanças

NOVAS AVENTURAS DO SONIC.

© 1993 SEGA

FANTASTIQUE! - **Sonic Chaos** é uma super aventura para Master System e Game Gear, onde Sonic e Tails precisam recuperar as 6 Esmeraldas Caóticas antes que o Dr. Robotnik o faça. - GREAT! - **Sonic Spinball** para Mega Drive foi feito especialmente pra quem se amarrou na fase Casino Night do Sonic 2: você vai enfrentar o sistema de defesa da nova fortaleza do - ele mesmo! - Dr. Robotnik, um incrível fliperama, com várias passagens secretas e super realismo no pinball. - **パンクの最大の特徴** ! - **Sonic CD** juntou o melhor dos cartuchos do Sonic com coisas que só o CD faz: trilha sonora com 35 rocks de verdade, muito mais movimentos, loopings e fase de bônus 3D e uma surpresa: Amy Rose, a namoradinha do Sonic - raptada sabe por quem...? Adivinhão. Só o Sonic poderia ser rápido o bastante para estar nos 4 cantos do mundo ao mesmo tempo. Corra e seja o primeiro deste planeta a jogar os novos cartuchos.

LANÇAMENTO MUNDIAL SIMULTÂNEO.

SEGA

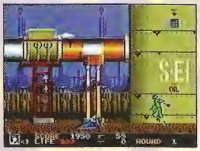
TECTOY

ROLLING THUNDER

Violência sem fim no mais completo jogo da série

O enredo parece saído da tela do cinema, estrelado por Van Damme ou Charles Bronson. Terceira aventura da série para Mega Drive, esta versão foi liberada com muito atraso (a número 2 foi resenhado na ***SG*** de abril de 92!). Seja como for, um bom jogo tarda mas não falha. Você comanda o agente especial da polícia criminal, Jay, numa missão de combate ao terror. No caso, os terroristas são cibergues fiéis à Organização Geldra, que planeja exterminar a espécie humana do globo terrestre. A ação se passa em terreno hostil: das refinarias de óleo ao sul da Califórnia aos mistérios da Easter Island, cabeças rolarão. Muitas alterações foram feitas neste novo cart, bem diferente dos outros da série. Agora são 12 Mega de puro poder destrutivo. Com 10 fases de ação side-scrolling, sem contar as áreas escondidas. Opção para um ou dois jogadores, e um incrível sistema de passwords. O protagonista possui novas habilidades de saltos e tiros, novas armas, veículos e truques especiais. Total Violence!

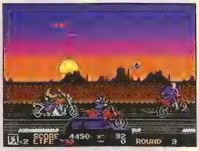
ROLLING THUNDER	Namco
12 Mega 2 Jogadores	Fases: 10 Passwords Ação
Gráfico	★★★
Som	★★★
Dificuldade	★★★★
Fun Factor	★★★



Não fique sem munição, senão você já era

Entre somente nas portas que apresentam ícones ao lado

Essas bombas tiram uma energia razoável

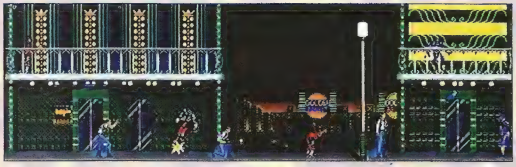


Novas fases foram acrescentadas

Antes de avançar, ponha fim a esses cachorros

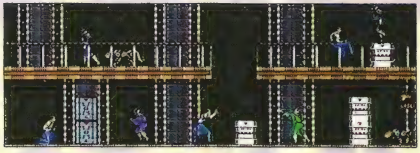
Um pequeno trecho da fase 5. As coisas aqui começam a ficar complicadas para o nosso herói. Atenção com os bandidões maiores, eles são um osso muito duro de roer

3



Fase 4, Las Vegas. Infelizmente não vai dar tempo para jogatinas

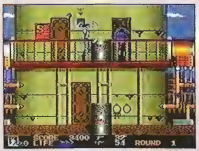
Você dispõe de um arsenal considerável de armas



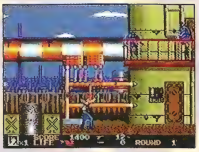
Fase 2, The factory. Uma boa estratégia é usar os barris e tambores como proteção. Espere o tiro inimigo e ataque em seguida

Desvie de seus tiros e use alguma arma especial

AVENTURAS RADICAIS



Não fique sobre a mira

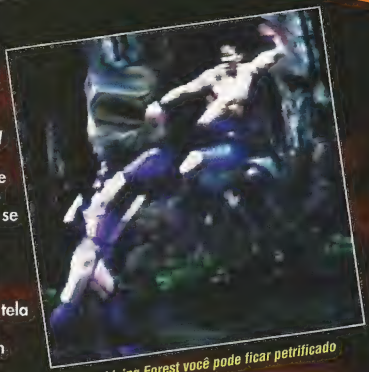


Sempre que possível, mate o inimigo com tiros na diagonal

Mortal K

Por Manny la Mancha

Da união entre a Bally e a Midway, surgiu um lançamento em arcade que vai surpreender. *Mortal Kombat II* é um arcade matador que chega no finalzinho de novembro. Você se dá conta das mudanças logo de cara, no menu de personagens que aparece durante a tela de seleção. Alguns personagens saíram para entrar novas figuras em seus lugares. São 12 lutadores, ao invés dos sete que se diogladiavam na primeira versão. Os veteranos são: Johnny Cage, Raiden, Sub-Zero, Scorpion e Liu Kang. Sonya, Kano e Goro, caíram fora. Shang Tsung saiu das sombras e virou opção na tela menu. Para completar o time, foram adicionados: Jax, Kung Lao, Kitana e Maleena. E, agora são duas as fêmeas fatais. Além disso, o jogo passa a ter dois novos chefões.



Na fase Living Forest você pode ficar petrificado

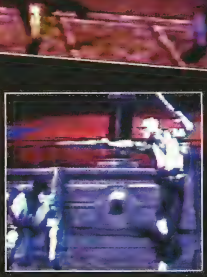
Shang Tsung e Jax prontos

Raiden vs. Scorpion

O negócio é chutar o balde

Aqui um velho conhecido e uma novidade: Sub-Zero enfrenta Shang Tsung

Raiden ganhou novo abraço



Personagem Barakas está prestes a detonar seu adversário com suas armas metálicas

GOLPES NOVOS

A expectativa é em relação aos novos movimentos. Ed Boon, programador e co-designer de *Mortal Kombat II* explica que o

Kombat II™

By Midway

Liu Kang chuta o Reptil para a morte com seu novo movimento fatal

jogo original oferecia personagens com um ou dois movimentos especiais e um movimento fatal. Já essa versão expandiu para quatro ou cinco movimentos normais e dois fatais por personagem. Entre esses movimentos estão incluídos aqueles que você já conhece da primeira versão. Como uma pequena mostra dos novos movimentos que serão encontrados, o Reptil agora pode espirrar ácido, disparar uma órbita contra o inimigo e fica invisível.

Shang Tsung agora figura entre os lutadores no menu

JOGO BRUTO

Em matéria de violência, esta versão supera de longe o antigo *Mortal Kombat*. O movimento fatal do Reptil, por exemplo, envolve a remoção de sua máscara para revelar sua fisionomia de lagarto. Sua língua pode atingir a cabeça do inimigo, que é arrancada e levada à boca seguido de um prazeroso "Hummmm". Em outro movimento fatal, o de Johnny Cage, ele pula nas costas do adversário e o puxa para baixo; Jax esmaga o crânio do adversário com um simples e poderoso tapa; e Baraka, como o Alien, dispara espadas de seus braços e arranca cabeças.

A ansiedade de todos os fãs deve estar a mil. Também, pudera. Se a primeira versão já beirava o fantástico, imaginem essa...

IRRESI

SUPER PRO

Nenhum outro resiste aos recursos do SUPER PRO. As chaves seletoras de turbo com 2 velocidades independentes para cada botão de disparo, a chave seletora de slow-motion e design ergonomico, com total encaixe para as mãos, fazem do SUPER PRO o joystick mais completo e irresistível do mercado. A galera que se cuide.

COMPATÍVEL COM:
SUPER NES*/ SUPER FAMICOM*

SUPER PRO - 2

Se o seu Mega Drive falasse, ele pediria o SUPER PRO - 2. Além dos controles originais, o SUPER PRO - 2 tem botão de disparo A+B; 2 botões laterais programáveis em A,B ou C; 3 chaves seletoras de turbo e auto-fire com 2 velocidades para os botões A, B e C; além da exclusiva chave SPEED que permite mais 2 velocidades de turbos. Tem também chave seletora de slow-motion e botão pause.*

COMPATÍVEL COM:
MEGA DRIVE*

STÍVEL

SUPER PRO-3

Seu melhor amigo. Por ser programável, ele te acompanha nos "combates" fora de casa. Afinal, prá você provar que é o melhor, precisa ter confiança. Amigo é prá essas coisas! Botões de disparo (2A e 2B) dispostos de forma cruzada com chaves seletoras de turbo independentes com 2 velocidades para cada botão, botões laterais de L e R chave seletora de slow-motion e exclusivas chaves programadoras (1/2 e 3/4). É só programar e sair debulhando.

COMPATÍVEL COM: PHANTON SYSTEM* HI TOP GAME* TOP SYSTEM* TURBO GAME*TOP GAME* VG9000/VG8000*DYNAVISION II E III*HANDYVISION*.

*MARCAS REGISTRADAS DE TERCEIROS

SUPER PRO-8

Debulhador de games. Chaves seletoras de turbo independentes com 2 velocidades para cada botão de disparo (2A e 2B) dispostos de forma cruzada, que facilitam o acionamento conjunto (A + B); botões laterais L e R; chave seletora de slow-motion e design ergonomico com total encaixe para as mãos, que permite o acionamento de todos os comandos simultaneamente.

COMPATÍVEL COM: SUPER PRO-8* NES*

Chips do Brasil

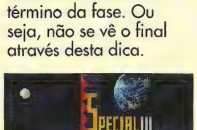
A VENDA NOS GRANDES MAGAZINES E LOJAS ESPECIALIZADAS
VENDAS NO ATACADO (011) 264-0644

SUPER DICAS

DICAS NIVEL SG: SONIC THE HEDGEHOG CD

SELEÇÃO DE ESTÁGIO

Na tela-título use a seqüência: ↑, ↓, ↓, ←, → + B, e jogue em qualquer fase. Mas só se joga a fase escolhida, voltando à tela título no término da fase. Ou seja, não se vê o final através desta dica.



MELHORES TEMPOS DA SEGA

Na tela-título, pressione: →, →, ↑, ↑ e C. Então, no time-attack, é possível ver os tempos do pessoal da Sega. Verdadeiro time de cobras!

STAGE 1-1	00'24"10	EXA
STAGE 1-2	00'21"55	TOT
STAGE 1-3	00'21"03	RNN
STAGE 2-1	00'40"30	TOT
STAGE 2-2	00'37"50	TOT
STAGE 2-3	00'14"35	SPE
STAGE 3-1	00'41"20	SPE

TOME O CONTROLE DAS NUVENS

Na tela-título, mantenha pressionado A e digite: Cima, Baixo 4 vezes, Cima. Agora, usando o controle 2: Cima ou Baixo para mudar o ângulo; Direita ou Esquerda para Zoom; A ou C para rotação; e B para velocidade.

POR TRÁS DO TIME ATTACK

Para que você consiga acionar as dicas que SG publica logo abaixo é necessário primeiramente terminar uma vez o jogo. A partir de desse momento, o "total time" no Time Attack também precisa ser inferior aos tempos indicados nas dicas explicadas logo abaixo. Se você não for rápido não dá certo.

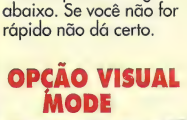
VÁ PARA O D.A. GARDEN

No Time Attack, fique com o tempo total inferior a 37'27"57. No menu principal (da tela-título) será acrescida a opção D. A. Garden, onde se controla Little Planet e se ouvem todas as músicas do jogo.

TIME ATTACK: SPECIAL STAGE

Para isso, veja o final e fique com o tempo total menor que 30'21"05. No time-attack, coloque para a esquerda quando for escolher a fase (Palmtree Panic, Colision Caos...) Pronto! Taí o time-attack para os Special Stages.

OPÇÃO VISUAL MODE

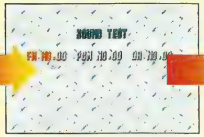


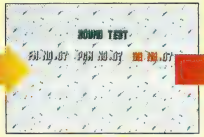
Fique com tempo inferior a 25'46"12. No menu da tela-título surgirá a opção Visual Mode, que permite ver: abertura, final bom e ruim, e um pencil test onde você vê os acetatos que compõem os quadros de animação.

TRÊS EM UM: SOUND TEST + SPECIAL STAGE + TELAS SECRETAS

Na tela-título pressione Baixo 3 vezes, Esquerda, Direita e A para entrar no sound test. Agora coloque FM07, PCM07 e DA07 e aperte Start para ir ao Special Stage Secreto. E, para ver as telas secretas, use a senha:

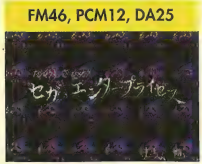
FM42, PCM03, DA01
FM46, PCM12, DA25
FM42, PCM04, DA21
FM44, PCM11, DA09





FM42, PCM03,DA01

FM46, PCM12, DA25



FM42, PCM04, DA21

FM44, PCM11, DA09

B.O.B.
(Mega)

PASSWORDS

GOTH
Area 2: 171058
Area 3: 950745
Area 4: 472149

ANCIENA
Area 1: 672451
Area 2: 272578
Area 3: 652074
Area 4: 265648
Area 5: 462893
Area 6: 583172
Area 7: 743690

ULTRAWORLD
Area 1: 743690
Area 2: 103928
Area 3: 144895
Area 4: 775092
Area 5: 481376

A vida de B.O.B. fica mais fácil com essas passwords.

MORTAL KOMBAT
(Mega Drive)

A VIDA ANDA DURA? LEIA AS DICAS DE SG

Muitas manhas podem fazer você ganhar atalhos para enfrentar os inimigos mais difíceis, para se tornar invencível, ou ainda para parar o tempo e perder a noção da hora

KÓDIGOS PARA GAME GENIE
Direto contra Goro: BN9A-CAG2
Direto contra Shang Tsung: BT9A-CAG2

KÓDIGOS PARA PRO ACTION REPLAY
Invencibilidade (1º jogador): FFCAB-90078
Tempo parado: FFAC7-E0098

SUPER DICAS

KING SALMON
(Mega Drive)

PASSWORDS

Os códigos do sucesso:
N. 40 (Kenai River)
C N N K B B B Q F Q
N. 47 (Kenai River)
G J J Q W C Q W L J
N. 57 (Salmon Derby)
L Y S J B W H F Q V
N. 61 (Salmon Derby)
N J H F V X R S L Y
N. 67 (Salmon Derby)
Y N Z Q L X M X X S
N. 73 (Salmon Derby)
Z H G V W R Q D X N
N. 79 (World Record Challenge)
R T W J Z C C F H F
World Record, 112-Pound Salmon
. V D L D N J K C K N

Obs. N. significa nível

QUARTET
(Master)

VIDA EXTRA

Na tela de introdução, aperte para cima no controle 2 e depois pause 12 vezes, no mesmo controle. Aperte o botão 1 e escolha o seu nível inicial. Se preferir armar-se de balas enormes, pause 14 vezes na tela-título.

STREET FIGHTER II' PLUS (SPECIAL CHAMPION EDITION)
(Mega Drive)

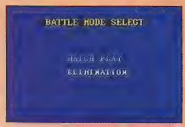
SÓ GOLPES ESPECIAIS

No logo Capcom, use a dica 1 (↓ C ↑ A A B B C) no controle de 3 botões. Para o de 6, use a 2ª (↓ Z ↑ X A Y B C) Agora seu personagem só possui golpes especiais e arremessos no modo Game Start.
OBS: o computador ainda terá todos os golpes e o 2º jogador fica como você.

VELOCIDADE NO CHAMP

Quando o logo do Street Fighter II' sobre o prédio começar a sumir, pressione rapidamente a dica 1. Para o controle de seis botões use a dica 2, como já foi publicado em ***Supergame*** 28. Agora dirija-se à tela título e escolha até 5 velocidades no Modo Normal ou Dash.

OS MESMOS LUTADORES



Na tela Battle Mode Select, digite a dica 1 no controle 2. A dica 2 é para o controle de seis botões e também deve ser usada no segundo controle. Agora cada personagem pode ser escolhido 2 vezes (um personagem para cada jogador).

PSYCHO FOX
(Master)

CHEGUE AO MUNDO 4

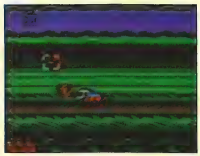
No fim do nível 1-3 salte todas as espirais até chegar no topo da mais alta. Solte a coroa que poderá fazer um estrago no fundo. Faça isso três vezes e uma parede se abrirá. Pule na abertura e ande até o primeiro pote. Pule nele e aperte o controle para baixo que você será jogado no mundo 4.

MY HERO
(Master)

VIDA CACHORRA

Na parte final do primeiro nível, leve os três cachorros para passear, mas não se esqueça de soltar o último. Com esse simples macete você será premiado com uma vida extra. Nada mal para quem não tem alergia a pulgas, não é verdade?

Chega de cinema! Era Jurássica está no seu 8 bits!!



Pegue a vida extra que se parece com uma lata com um X

Dinossauros fascinam o mundo desde que o homem maravilhou-se ao encontrar o primeiro osso. Game geologicamente correto, com grandes gráficos e muita diversão pré-histórica (ou seria melhor pré-histérica?). **Jurassic Park** para Master System era a chance que você esperava para um contato com dinossauros. A ação é uma jornada a quatro setores do parque, onde as cercas elétricas foram destruídas. Esses setores abrigam Triceraptors, Velociraptors, Brachiosaurs, Pteranadons, e os ferozes Tyranossaurus Rex. Sua missão é deter os monstros antes que façam estragos, Mas, para sobreviver, você antes tem que jogar um shooting para manter os dinossauros longe de seu jipe. Cumprida esta etapa, começa a ação side-scrolling. A partida é na selva, seguida do centro de visitação, a jaula do Raptor e o pântano do Brachiossaurus. No final de cada área, um chefão esfomeado o espera.

GRÁFICOS E SOM

Os gráficos de **JP** são "limpos" e bonitos, com cenários de fundo e animação de primeira. O som nem tanto. A música é de chorar, mas quem presta atenção ao som quando quer salvar a própria pele? Controle fácil. Você corre, salta e se pendura em rochedos, como um atleta. Mas é melhor se ligar ao escolher as armas ou recarregar a sua barra de energia. Requer rapidez no uso do sistema de menu. **Jurassic Park** é um bom exemplo do que a Sega pode fazer com um pequeno cart. Mesmo sem os efeitos especiais dos seus primos de 16 bits, a versão traz diversão para o seu Master.

JURASSIC...		Sega
2 Mega	Fases: 5	E.U.A.
1 Jogador	Aventura	
Gráfico	★ ★ ★	
Som	★ ★ ★	
Dificuldade	★ ★ ★ ★	
Fun Factor	★ ★ ★ ★	

Espere pelos Triceratops para carregar, então atire neles por trás, no exato momento em que os "animaizinhos" retornam para o lado deles da tela. Enquanto ele estiver carregando permaneça logo abaixo do galho para não enfrentar maiores problemas

Quando seu problema forem inimigos voadores, não se preocupe. Use o Air Cannon para eles caírem na real

Nesse local, acerte duas vezes os dinos que pulam

Fique no centro da tela e acerte-o enquanto ele vem para você

Novas aventuras com a dentuça e sua turma

A Tec Toy está lançando o primeiro cartucho para Master System com toda a turma da Mônica. No emocionante cartucho, **O Resgate**, você encontra todo mundo. Cebolinha, trocando "elles" por "eles", Anjinho, Magali, Chico Bento, Bidu e o temível coelhinho da dentuça mais amada do Brasil. Trata-se de uma super aventura na Terra dos Monstros na qual a turminha se vê às voltas com o mais-que-horrível, Capitão Feio. O cartucho tem dois mega, é totalmente escrito em português e para um jogador. Você pode mudar de personagem em qualquer fase para se safar das enrascadas e salvar a Mônica das garras do terrível Capitão Feio. Por falar nisso, é bom caprichar bastante, ficar muito esperto e explorar direitinho as habilidades especiais de cada um. Caso você resolva deixar a Mônica na rua da amargura, pode levar umas coelhadas bem dadas, e não adianta reclamar.

Mônica vestida de Chico Bento pode mandar chumbo

Sem destruir esse castelo, você não muda de fase

Nem adianta tentar matar os sapões: o melhor é passar por debaixo deles quando saltam

Primeiro Chefe: comece pela cara e evite as chamas

Nesse local, utilize o caminho de cima

O RESGATE		Tec Toy
2 Mega 1 Jogador	Fases: N/D Aventura	Brasil Continue
Gráfico	★ ★ ★	
Som	★ ★ ★	
Dificuldade	★ ★ ★ ★	
Fun Factor	★ ★ ★ ★	

Prepare-se para a fase seguinte

Depois dessa porta surgirão mais três: numa delas está a chave de que você tanto precisa

Se estiver a fim de um mergulho, terá mais surpresas

Essa nuvenzinha persegue você o jogo inteiro. Ela é tão maldita que nem o Anjinho consegue morar nela

Espere os blocos caírem para formar a escada para subir

A QUITANDA DA TURMA DA MÔNICA

O sujinho Cascão presta serviços para você vendendo armas em geral. E também fornece senhas

O cientista Franjinha inventou poções capazes de deixar você novinho em folha

Quadro geral de itens que você pode usar

Os inimigos do deserto são imprevisíveis: cuidado!

Só entra nessa torre quem possuir a chave

Opte pelo lado esquerdo para não andar em círculos

Diversão supersônica com Sonic ou Tails. Arrepie!

Lembrando o Sonic 2 (Mega), um delicioso looping para sair no pinote. Atenção ao inimigo no centro

O mascote da Sega e o porco-espinho mais popular do planeta está de volta para o Master System, e não está sozinho. Sonic trouxe seu amiguinho Tails para ajudá-lo nessa perigosa aventura. Mais uma vez, a missão é resgatar as seis esmeraldas das mãos do perverso e fedorento Dr. Robotnik. Caso você não consiga deter o malvado cientista a tempo, o vilão construirá uma bomba capaz de explodir o planeta. Você precisa ser rápido. Ao longo do jogo, nossos amigos vão encontrando itens inacreditáveis. Cada herói possui características próprias. Os gráficos do jogo são de alto nível e o som continua o mesmo de sempre. A diversão é recomendada para gigantes. Uma boa pedida para as férias.

Primeiro mestre: detone-o atingindo sua parte inferior

ESTÁGIO ESPECIAL

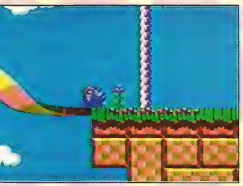
Dê um passeio com Sonic e apanhe muitas argolas

Não perca tempo, afinal não é necessário arrebentar todos os blocos. Eles não escondem nenhum item que possa ter alguma utilidade para você.

Dica: Sempre que tiver dificuldade em uma das fases troque de personagem. A sua vida fica mais fácil

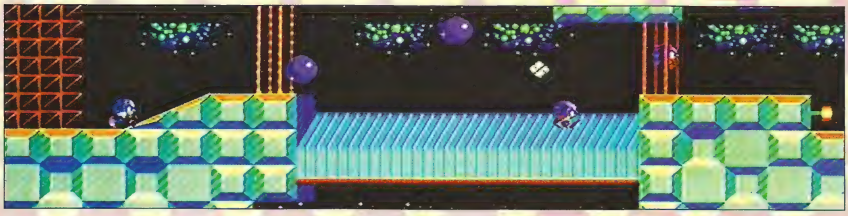
SONIC THE HEDGEHOG

SONIC CHAOS		Tec Toy
4 Mega 1 Jogador	Fases: 11 Luta	Brasil
Gráfico	★★★★★	
Som	★★★	
Dificuldade	★★★★	
Fun Factor	★★★★★	



Nessa fase, tome cuidado ao pular nas plataformas. Se você errar o salto vai direto para o abismo

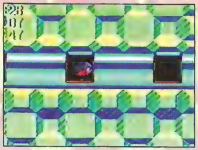
Como já é característico na série, existem muitas passagens secretas. Nelas há sempre vidas ou bons itens



Não abuse do final dessa ponte, pule para não despencar no andar de baixo e ter que percorrer todo o caminho novamente

CHAOS

Novidade: você sabe a que velocidade o Sonic pode correr? Confira no final de cada estágio



Nessa fase, você vai descobrir que alguns canos não apresentam saída; uma boa memória vem a ajudar

Outro item que dá uma ajuda a Sonic para alcançar lugares mais altos. Um pula-pula

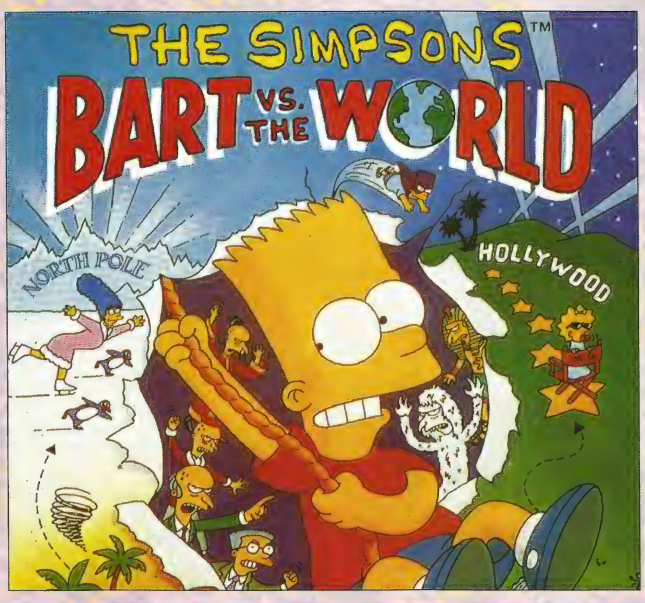
Com a sua capacidade de vôo, Tails pode achar várias vidas. Nesse ponto, uma delas

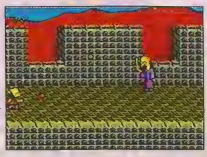
Esse mestre ataca soltando uma parte de seu corpo. Preste atenção e acerte-o pulando em sua cabeça

Encontre essa botinha e o Sonic passa a ter o poder de voar. O mesmo não vale para o pobre Tails

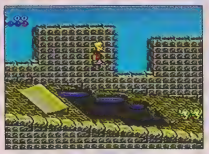
Novas aventuras exigem raciocínio

No segundo jogo de Bart Simpson para Master System, o nosso herói viaja por vários cantos do mundo em busca de um tesouro escondido. Bart abocanhou a viagem, por incrível que pareça, num concurso de arte. Pois é, o mundo gira e o americano roda... Mas, na verdade, tudo não passa de uma armação do Sr. Montgomery Burns, que perdeu milhões de dólares desde que Hommer foi contratado para sua usina nuclear. Agora, Burns quer eliminar a família Simpson da face da terra de qualquer maneira. Conta, para essa tarefa maléfica, com parentes poderosos espalhados pelo mundo afora. A aventura começa na China, onde a Grande Muralha passa a ser uma pista de skate. Depois vem o Pólo Norte, seguido pelo Egito, onde Bart enfrentará o faraó Ramsés Burn. A última fase se passa em Hollywood. Lá, Bart terá que encarar o temido diretor de cinema, Eric von Burns. Um excelente jogo de 8 bits. Boa sorte!





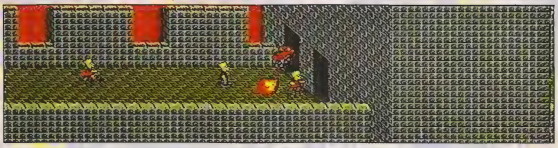
Acerte os biscoitos



Pule no meio da rampa

Aqui o salto é maior: cuidado!

BART VS THE WORLD		Acclaim
2 Mega 1 Jogador	Fases: 4 Aventura	E.U.A.
Gráfico	★★★	
Som	★★	
Dificuldade	★★★	
Fun Factor	★★★★	



Nem tente entrar na porta do dragão e evite suas chamas se não quiser virar hamburguer

Aqui, os níveis e fases de bônus do 1º estágio

Como é que anda sua memória? Esperamos que esteja em forma senão você vai se dar mal

Esse é o mapa parcial do barco da primeira fase

Nessa fase bônus sua tarefa consiste em resolver esse quebra-cabeça de 15 peças

GAME SHOPPING

MANIAC GAMES

TRANSCODIFICAÇÃO DE S.NES E MEGA DRIVE EM 30 MINUTOS, COM 2 ANOS DE GARANTIA POR US$ 10,00.

PROMOÇÃO - GRÁTIS

DESBLOQUEAMOS SEU S.NES E NES NO ATO DA TRANSCODIFICAÇÃO.

TÉCNICOS ESPECIALIZADOS EM VIDEOGAMES
CONSERTOS E TRANSCODIFICAÇÕES DE TELEVISOR, VÍDEO CASSETE, CD ROOM, CD PLAYER, SOM E ACESSÓRIOS.
DESBLOQUEAMOS MEGA DRIVE E MEGA CD.
ORÇAMENTOS SEM COMPROMISSO

VENDAS DE CONSOLES E FITAS NOVAS E SEMI NOVAS

VENDEMOS KIT DE TRANSCODIFICAÇÕES PARA S.NES
ATENDEMOS TODO O BRASIL VIA SEDEX

MANIAC GAMES
R. DOMINGOS DE MORAIS, 211 - CJ. 3
TEL: (011) 573.0586
CEP: 04010 970 - SÃO PAULO - SP

ATENÇÃO GALERA DE SANTOS!!

Em Janeiro, a baixada vai ficar ainda mais quente.
CAMPEONATO SUPERGAME DE VIDEOGAME
Inscrições:
30/11/93 a 05/01/94
Eliminatórias:
14, 15 e 22/01/94
Final: 25/01/94
Informações: tel: (0132) 32-3077 com Claudia

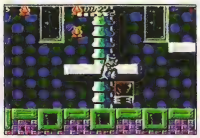
Apoio:
ECTO

VAI NESSA!

The Ottifants

THE OTTIFANTS		Tec Toy
2 Mega 1 Jogador	Fases: 5 Ação	Brasil
Gráfico	★ ★ ★	
Som	★ ★ ★	
Dificuldade	★ ★ ★	
Fun Factor	★ ★ ★	

Mais uma jornada num mundo de fantasia. Bruno, o bebê dos Ottifants, sai numa busca frenética atrás de seu pai, que imagina ter sido raptado por alienígenas. Pura imaginação infantil: de fato papai Ottis só estava no trabalho. Bruno embarca através de 5 mundos imaginários em sua missão. Primeiro ele enfrenta a revolta de seus próprios brinquedos. A segunda etapa é o porão, um pesadelo! depois vêm andaimes de uma construção, com inimigos incomuns: molas, tubulações e barris de óleo. O Grand Finale é na selva, onde ele se depara com o vilão - chefe do pai! Lançamento nacional da Tec Toy.



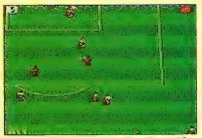
Muita diversão proporcionada pelo bebê dos Ottifants

Ação e diversão para todas as idades

ULTIMATE SOCCER

ULTIMATE SOCCER		Tec Toy
2 Mega 2 Jogadores	Fases: N/D Esporte	Brasil
Gráfico	★ ★ ★	
Som	★ ★	
Dificuldade	★ ★ ★	
Fun Factor	★ ★ ★ ★	

A onda do futebol inspirou esse lançamento, da Tec Toy. Um ou dois jogadores podem disputar um campeonato que reúne os 16 maiores times do mundo. Você escolhe entre 48 formações estratégicas, que podem ser alteradas no decorrer das partidas. O cart foi desenvolvido com detalhes que transmitem as verdadeiras emoções de um bom bate-bola: chutes com efeito, escalação de jogadores, velocidade da pelota, substituições e regras oficiais. Para quem não tem aquela intimidade com a redonda, o Modo treino é a grande chance para se transformar num verdadeiro craque. A visão é de cima, e só é alterada no momento das cobranças dos pênaltis. Prepare as chuteiras!



A emoção da bola rolando está agora na sua telinha

Na cobrança de penáltis a visão passa a aer frontal

JAGUAR

Chega o primeiro jogo para o console de 64 bits

CYBERMORPH

Na mesma linha de **Silpheed** para Sega CD e **Starfox** (Super Nintendo), o primeiro jogo para o novo console de 64 bits da Atari é um festival de polígonos voadores que passa no meio de um jogo cheio de estratégia. Você é o piloto de uma nave especial única. O objetivo: recuperar equipamento

É possível parar a poluição temporiamente dando tiros nas torres

científico perdido no espaço. São cinco setores com oito planetas cada. Graficamente, o jogo não vai assustar ninguém, mas

Para passar sem problemas pelos labirintos, dê um toque no botão do acelerador

É preciso salvar oito planetas em cada setor

Os seus amigos holográficos fazem comentários bem idiotas

difícil que exige habilidade de dedos e estratégia sofisticada. Um começo promissor para um console que promete.

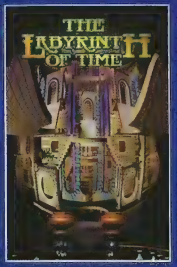
inova na área de tecnologia de polígonos. Diferente de **Starfox**, por exemplo, você pode voar em qualquer direção. Trata-se de um jogo super

Para acabar com o campo de força, avance pelo seu perímetro até achar o gerador. Detone-o.

CYBERMORPH	
ATARI/JAGUAR	
Aventura/tiro, um jogador, 40 fases, passwords	
CAPACIDADE: 16 MEGA	
PRO	**CONTRA**
Bom uso de polígonos, ação em 360 graus	Dificuldade exagerada, gráficos medianos
DIFICULDADE: 98 QUALIDADE GERAL: 80	

AMIGA CD 32

THE LABRYINTH OF TIME
(Electronic Arts)



Gráficos memoráveis

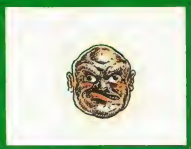
Considerado uma experiência gráfica, em *The Labryinth of Time*, você começa num mundo sombrio e, de repente, se encontra entre cenários malucos, 4000 cores e zooms fantásticos em todos os objetos imagináveis. Tem até um vaso sanitário. O jogo roda no CD32 e no CDTV (anterior). A música é incrível e mete um medo de lascar. O Chefe teve que sair da sala!

DEFENDER OF THE CROWN II
(CDTV Publishing)

Melhor que o original

Sete anos depois do lançamento de *Defender of The Crown*, sai o número dois da série. É tão bonito quanto o primeiro e muito melhor de jogar. O rei Richard foi sequestrado e você precisa levantar a grana do resgate. Vale a pena terminar para ver a seqüência final!

DIGGERS
(Millenium)



Personagens exóticos!

É difícil não lembrar de *Lemmings* ao jogar este CD. Na Europa, *Diggers* vem junto com o computador e, como em Lemmings, você tem que mandar num montão de homens pequeninhos. Em *Lemmings*, cavar é uma opção; em Diggers é obrigação. Você controla uma entre quatro raças estranhas e diferentes que estão competindo por minérios escondidos de baixo da terra no planeta Zarg. Passar de fase requer muito mais do que escavar. Você terá que usar a cabeça.

OSCAR
(Flair)

Um colírio para os olhos

Mais um jogo de plataforma lindo de morrer. Embora Oscar seja um cara feio, esquisito e estranho, os detalhes deste jogo dificilmente poderiam ser mais bonitos. Ao longo da ação você acaba notando uns toquezinhos bem legais. Mas é difícil admirá-los por muito tempo, já que os numerosos monstros não dão sossego. Se piscar, o nosso amigo Oscar já era. Não perca.

3DO

Novos títulos revelam a potência da máquina

3D FOOTBALL,

Acredite se quiser, mas você vai jogar uma partida de futebol americano digitalizado! Uau! A câmera flutua, acompanhando a ação de uma forma que dá a sensação de se estar no campo mesmo. O som promete ser impressionante com direito a grunhidos e tudo mais. Disponível em 1994.

OCEANS BELOW

Se melhorar, estraga. Neste jogo/simulação você ganha um tanque de oxigênio e parte para uma aventura no fundo do mar em vários lugares diferentes - e exóticos. Você vai aprender muito sobre a vida aquática, dar comida a uma moréia e pegar carona com uma raia imensa. E tudo isso sem perigo de ser engolido por um tubarão. Imperdível.

OUT OF THIS WORLD

Com esta versão 3D0 do conhecido jogo de ação e aventura, a Interplay procura dar um estilo cinematográfico ao que era apenas animação. O enredo passa num mundo fluido que resultou de uma experiência nuclear desastrada. Os monstros são tenebrosos e os terremotos são letais. Exige lógica e talento para sair dessa.

INTELLIPLAY COWBOY CASSINO

Uma introdução divertida e competente à arte de jogar poker. Com gráficos fantásticos, video full-motion e som de CD, você vai poder jogar contra personagens engraçados do velho oeste. Pode-se escolher entre várias modalidades de poker. Serve para jogadores experientes ou iniciantes. Exige nervos de aço.

A PORRADA FINAL!

Prepare seus nervos!
Chegou, direto dos EUA, o guia oficial de STREET FIGHTER II da GAMEPRO.
★ **Novas combinações mortais, dicas e códigos secretos**
★ **Tudo para Mega Drive e Super Nes**
★ **Mais de 400 fotos exclusivas**
NAS BANCAS
CORRA E GARANTA O SEU!

CLUBE DO CHEFE

O malote da arte em videogame

Igor S. de Souza. Guarujá - SP.
Caprichou na família Simpsons

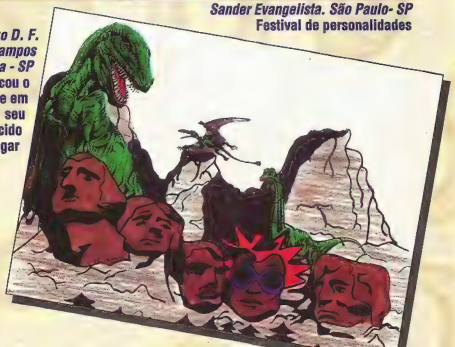
Carlos R. R. Sabat. Belém - PA
Assustou até o carteiro

André F. de Alencar. Rio de Janeiro - RJ
Street já é tradição nos envelopes

Sander Evangelista. São Paulo- SP
Festival de personalidades

Marco A. de Arruda. São Paulo - SP
Quem sabe a Disney te contrata

Rodrigo D. F. de Campos Limeira - SP
Colocou o Chefe em seu merecido lugar



Akira E. A. Gora

Unificação de jogos para vários consoles - por enquanto apenas um projeto para o futuro

Benvindos à próxima fase e ao ano novo. Começo 94 com o joystick direito, já que as línguas nervosas se acalmaram e deram um tempo no besteirol. Vou dar uma prévia do que pintará em videogame. A competição na fronteira da tecnologia promete se acirrar mais. Veremos muitos jogos novos para Sega CD, Jaguar (o 64 bits da Atari) e, last but not least, 3 DO. Se você tinha dúvidas a respeito da capacidade desse novo sistema, dê uma olhada em Gameplus. Parece que 3DO veio para ficar... ou não? Uma das metas principais de Trip Hawkins, ao desenvolver essa nova plataforma em CD, era unificar sistemas diferentes em uma única linguagem superior. O hardware seria feito por fabricantes diversos, e o software, o jogo, seria viabilizado em termos de custos, uma vez que serviria - no futuro - para quase todos consoles de videogame, como ocorre hoje com vídeos padrão VHS. Mas não é o que acontecerá, ao menos em 94. Ao contrário, os produtores de software vão rebolar para adaptar o mesmo jogo a cada vez mais consoles diferentes. Até quando?

Um dos jogos do 3DO

ONDE O CHEFE DÁ DESCONTO

DTA GAMES /SP
Rua Joaquim Floriano, 864 - Itaim
Tel: (011) 820.1566 ou 820.6921

NBN IMPORT & EXPORT (REVENDA) /SP
Rua Epaminondas Neves, 285 - Sorocaba
Tel: (0152) 33.9715

PLAY GAMES /SP
Rua Madre Cabrini, 299 - V. Mariana
Tel: (011) 575.9730

SCOPE GAMES /SP
Rua Joaquina Ramalho, 1304 - V. Guilherme
Tel: (011) 267.1487 ou 290.9149

SPEED GAMES /SP
Rua Pastor Alberto Augusto, 691 - Sta. Maria - Santos
Tel: (0132) 30.7766

STAR GAMES /PR
Rua Tapajós, 1292 - Bom Retiro - Curitiba
Tel: (041) 338.6818

SYSTEM GAMES /SP
Rua Greenfield, 248 - Ipiranga
Tel: (011) 272.7410

GAME HOUSE /RJ
Rua Teresa, 1515 / 1 / 147 - Petrópolis - Tel: (0242) 31.1352
Rua 16 de Março, 188 - Petrópolis - RJ - Tel: (0242) 31.1352
Av. Maestro Paulo e Silva, 400 / L 377 - Shopping Ilha Plaza

TARGET /GO
Av. R 1 - 195 - Setor Oeste - Tel: (062) 291.1607

ASSISTÊNCIA TÉCNICA

MANIAC GAMES /SP
Rua Domingos de Morais, 2 / 1 2º andar SL3
Tel: (011) 549.2816 - São Paulo - SP

TOYS ELECTRONICS
Shopping Eldorado - Av. Rebouças, 3970
1º subsolo - loja 1009 - Tel: (011) 814-0455 e 815-5649 - São Paulo - SP

DIGITEC - AUTORIZADA TECNOFAX /RN
Av. Eng. Roberto Freire, loja 44 - Shopping Cidade Jardim - Tel: (084) 217-5935 ou 231-9258 - Natal - RN

GAMES ★

★ COMPRA
★ VENDA
★ TROCA
★ LOCAÇÃO

CARTUCHOS NOVOS E USADOS A PARTIR DE:

MEGA DRIVE US$ 8,00

SUPER NES US$ 12,00

NINTENDO US$ 6,00

TUDO COM GARANTIA
SOLICITE NOSSA LISTA DE PREÇOS

AV. EDE, 230 - SALA 2 - SÃO PAULO - SP
FONE: (011) 951-0635 / 949-0669

CLUBE DO CHEFE

"THE NEXT LEVEL"

SEGA CHEGA POR TV A CABO

A Sega fechou com as companhias de TV a cabo (CATV) no Japão e EUA. A emissora armazena dados de 100 jogos para Mega Drive, mais barato que o antigo Sega Modem. A assinatura custa entre US$15 e US$25 (mais barato que que a de CATV no Brasil). Nos EUA o sistema tem o nome de Sega Channel (canal Sega). A memória do adaptador tem 16 Mega (Impossível jogar **Street Fighter** e **Eternal Champions**). Contém bateria para gravar. O sistema também recebe informações da Sega. No Brasil só em 19XX.

O astro Sonic não poderia deixar de aparecer, o exibidinho

DAMON HILL VISITA A SEGA

O piloto da Williams, Damon Hill, deu um pulinho até a matriz da Sega em Tóquio. Como se sabe, a Williams é patrocinada, entre outros, pela Sega. Mas ficamos sabendo que, por trás desta visita, havia algum mistério. Damon Hill está dando dicas sobre detalhes que só os pilotos conhecem, no cenário da F-1. Tais conselhos serão usados em **Formula 1 World Championship 1993 Heavenly Symphony**. Vem com os bastidores de 93.

Babem com o visual de AX 101

AX101 VEM PARA SEGA CD

Novo jogo para Sega CD que segue a linha de **Night Trap** e **Sewer Shark**. Muita digitalização com movimentação digna de cinema. As demonstrações constituem outro ponto forte, graças principalmente aos ótimos camera-works empregados. O jogo é um shooting 3D em visão de cockpit. Cenários variados, som poderoso e concepção cinematográfica marcam esse superlançamento da Sega. Esse é para aguardar na fila.

Emoções garantidas no novo jogo para Sega CD AX 101

SENNA DURANTE ALGUNS MINUTOS

No circuito de Suzuka existe um parque de diversões. Ali foi montado um simulador com um software muito especial produzido pela Malboro, patrocinador das McLarens e do próprio Senna ao longo do ano passado. Nome da máquina: Malboro F-1 Cockpit. Dentro dele foram computados todos os movimentos do carro de Senna em Suzuka. Sinta-se o próprio tri-campeão. O movimento da cabine é perfeito. Mas aqui, necas. Hasta la vista.

NOVA CULTURAL

Fundador
VICTOR CIVITA (1907-1990)

Diretoria
Iara Rodrigues, Armando Dal Colletto, Walter Thomé, Shozi Ikeda

SUPERGAME
ANO 3 - Nº 30 - JANEIRO 1994

REDAÇÃO

Diretora Editorial: Iara Rodrigues
Editor: Matthew Shirts
Chefe de Arte: Hamilton Marcos Fernandes
Assessor Editorial: Fabio Pedersen Pancheri
Secretário de Produção: Walmir Dionízio
Editoração Eletrônica: Verônica Naomi Kaibara, Estela A. S. Squaris, Maria Cristina Braga, Aguinaldo di Palma
Assistente de Produção: Jaime de Lima

Consultores (textos): *Marcelo Camera, Marcelo Morales, Márcia Maresti Lima, Jô Elias*
Consultores (jogos): *Akira Suzuki, Fabiano Ricardo Ximenes, André Luis A. Cingano (Mapas), Cássio Bloisi Oliveira,*
Ilustração de capa: *Roko*

MARKETING

Gerente: José Renato D. Aguiar
Gerente de Produto: Henri Zetune
Assistente de Marketing: Roberto Carnicelli
Propaganda e Promoção: Carlos Eduardo Guida, Ione Fabiano, Hiroko Sassaki

PUBLICIDADE

Supervisor: Antonio Cestaro
Coordenadora: Ane Shirley M. Ramos
Contatos: Fabiana F. do Amaral Kerr, Josy Peres
Marketing Publicitário: José Renato D. Aguiar

Diretora responsável: Iara Rodrigues

SUPERGAME é uma publicação mensal da Editora Nova Cultural Ltda. **Redação e Correspondência:** Al. Min. Rocha de Azevedo, 346, 9º andar CEP 01410-901 - São Paulo, Brasil. **Telefones:** Central de Atendimento: (011) 851-3111; Fax: (011) 282-7003;**Telex:** (011) 31747; Redação: (011) 851-3644, ramal 255; Caixa Postal: 9442 - SP - CEP 01051; Publicidade: (011) 851-3644, ramal 263. Distribuição Portugal: Distribuidora Jardins de Publicações Ltda., Quinta de Pau Varais, Azinhaga dos Fetais, 2685 Camarate, Lisboa, telefone: 947-2542

Distribuída com exclusividade no Brasil pela DINAP S/A Distribuidora Nacional de Publicações. A/C Números Atrasados Caixa Postal Nº 2505 CEP 06053-990 Telefone: (011) 268-2522, ramal 213

COMECE O ANO NA PORRADA!

Se você quer estraçalhar em 94, corra até as bancas* no começo de janeiro e garanta seu MORTAL KOMBAT ESPECIAL. Uma REVISTA GUIA com todas as dicas, golpes e estratégias para Mega, Master e SNes. MORTAL KOMBAT ESPECIAL traz tudo sobre os novos lutadores Jax, Kung Lao e Reptile e também sobre Maleena e Kitana, duas gatas alucinantes que vão deixar a galera babando.

NÃO FIQUE MARCANDO!

Se seus inimigos chegarem na frente, quem vai levar porrada é você!

* 1ª fase: Grande São Paulo, Grande Rio de Janeiro, Brasília, Fortaleza, Belo Horizonte, Porto Alegre, Salvador, Santos, Campinas, Recife, Curitiba e Belém.

Super LEGal

SÓ SUPER GAMES

Venda, Locação e Super Promoções

Av. Fernandes Lima, 3700 Loja 03
CEP: 57050-000 **Maceio AL.**
Tel.: (082) 241-9133

BRAS. SUL I
SCLS 106 Bloco C Loja 11
CEP: 70345-530 **Brasilia DF**
Tel.: (061) 242-0177

BRAS. SUL II
SCLS 410 Bloco C Sobreloja 17
CEP: 70276-530 **Brasilia DF**
Tel.: (061) 242-8512

BRAS. NORTE
SCLN 215 Bloco C Loja 19
CEP: 70874-530 **Brasilia DF**
Tel.: (061) 347-8281

BRAS. NORTE II
SCLN 307 Bloco B Sobreloja 101
CEP 70348-020 **Brasilia DF**
Tel: (061) 274-8547

R. Pref. Chagas, 131 Loja 07
CEP: 37701-010 **Poços de Caldas MG**
Tel.: (035) 721-9894

Av. Serzedelo Correa, 880
CEP: 66025-240 **Belem PA**
Tel.: (091) 223-5701

GALERIA MANHATTAN CENTER
R. Manoel Clementino, 1018 - Loja 14
CEP: 56300 **Petrolina PE**
Tel.: (081) 992-1125

Rua Cândido Hartmann, 1100 Loja 01
CEP: 00710-570 **Curitiba PR**
Bairro Champagnat Tel.: (041) 335.6595

GALERIA SAN CARLOS DE BARILOCHE
R. Cel. Niederauer, 1565 Sala 08
CEP: 97015-123 **Santa Maria RS**
Tel.: (055) 222-7279

R. Des. Arno Hoeschl, 81 Loja 02
CEP: 88015-620 **Florianópolis SC**
Tel.: (0482) 22-1347

Av. Barão de Itapura, 2365
CEP: 13020-431 **Campinas SP**

R. Verbo Divino, 954
CEP: 04719-001 **São Paulo SP**
Tel.: (011) 548-4902

SHOPING CENTER IGUATEMI
Av. Brig. Faria Lima, 1191 Al. Serv. 3º Piso
CEP: 01451-001 **São Paulo SP**
Tel.: (011) 816-6998

Av. Nova Cantareira, 3230
CEP: 02341-001 **São Paulo SP**
Tel.: (011) 203-1597

Av. Higienópolis, 195 Loja 03
CEP: 01238-001 **São Paulo SP**
Tel.: (011) 34-3175

Rua Aparaju, 09
CEP: 03127-020 **São Paulo SP**
Tel.: (011) 215-3198

HIPERMERCADO CÂNDIA
Av. Tucuruvi, 02 Box 07
CEP: 02304-000 **São Paulo SP**
Tel.: (011) 204-5842

Av. João Pessoa, 1831 - Loja 310 C
CEP: 90040-001 - **Porto Alegre - RS**
Tel.: (051) 217.1501

Games e Multimídia

RETRO AVENGERS

Acer BRASOFT NEO·GEO AMIGA PLAYTRONIC Nintendo TEC VOY

FRANCAP
FRANCAP SISTEMAS DE FRANCHISE S/A

SE VOCÊ QUER SER FRANQUEADO OU TRANSFORMAR SUA LOJA EM UMA SUPER GAMES: LIGUE AGORA
Tel:(011) 824-9588 FAX: 66-4777

RETRO AVENGERS

Em prol da cultura gamer!

A Retro Avengers é uma equipe empenhada em recuperar e manter a hegemonia clássica do universo gamer, por meio da disponibilização de revistas antigas.
A digitalização do acervo se perfaz através de um processo minucioso de digitalização e restauração dos exemplares que chegam ao nosso público com qualidade impecável.

É um trabalho gratuito e disponibilizado na internet, sem ônus ao leitor. Por isso, quaisquer valores cobrados pelo acervo não devem ser aceitos - denuncie!

Para manter este trabalho em plena atividade, contamos também com as doações proporcionadas pelos ilustres leitores. Contamos com vocês!

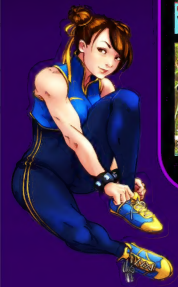
Digitalizado por: crimsonphenix

Editada por: anderbass

Revista: Marcioap1

Para ficar informado sobre os lançamentos de cada edição, nos acompanhe no facebook e para doações entre em contato através do nosso e-mail.

facebook.com/retroavengers

retroavengers@gmail.com

retroavengers.blogspot.com.br